最新卡通漫画技法⑥

Q版动物篇

(日)佐藤元 编著
g GRAPHIC-SHA
丁莲 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

前言——动物也能画成Q版!

紧接在Q版人物篇之后的，就是动物篇。在人物篇中我曾经写过，画Q版人物时很重要的一点就是整体绘画风格的统一。

就算Q版人物画得很完美，如果背景异常写实，或是除了人物以外其他部分都很写实的话，好不容易画出的Q版人物也会失去魅力。要想让Q版人物活灵活现，就要让它所在的世界也能和Q版人物的风格统一。

因此在人物篇中所讲述的变形手法，就必须应用于描绘整个世界的一切。所以在本篇之中，从Q版人物所处的巨大世界之中，我们首先选出“动物”和“物品”来进行阐述。

如同大家都知道的那样，在人类的周边就存在着很多动物，而且和人类成为了朋友的动物也不在少数。相信人类中一定存在着能够和动物进行交流的人吧？而且只要是喜欢动物的人，应该也可以理解动物的感情才对。不错，动物就是和人类一样，也有感情、有个性存在，也就是说动物也具备Q版人物的要素了。只要抓住重点的话，就可以毫不费力地将Q版动物处理得非常可爱。

对于物品的Q版化呢，我想大概有不少人都会报有疑问吧？毕竟在前文和人物篇中都提到过Q版化的重点就是要捕捉感情和个性。但是为了整体风格的统一，这些也需要去配合进行变形。

因为这次要挑战两方面的Q版化，所以可能比较辛苦。不过因为我自己也还在努力地追求极致，所以就让我们来一起学习吧。

目录

第 1 章　Q 版动物用简单的形式就可以画得出来！

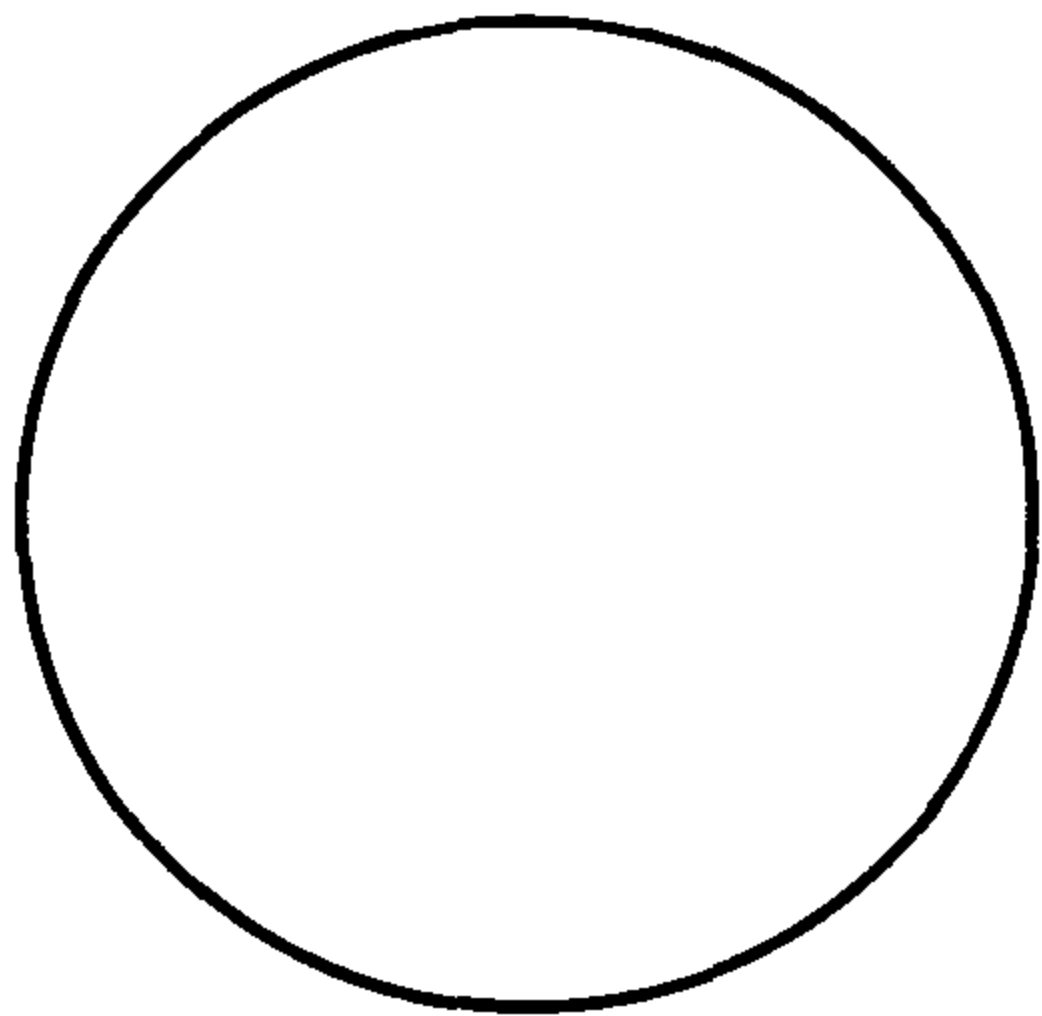
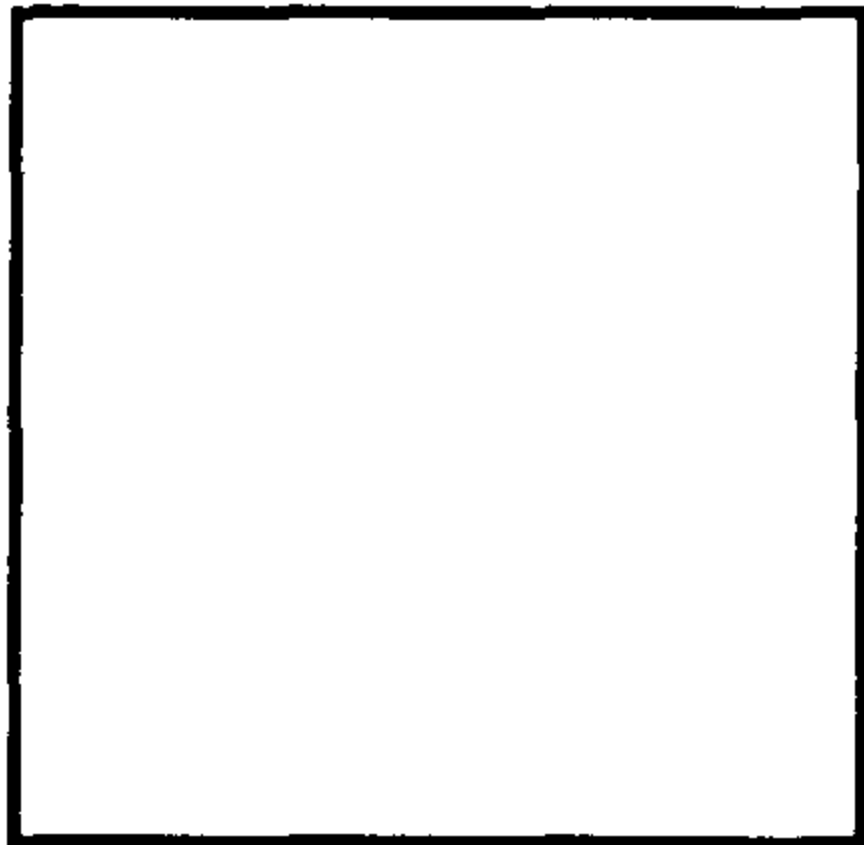
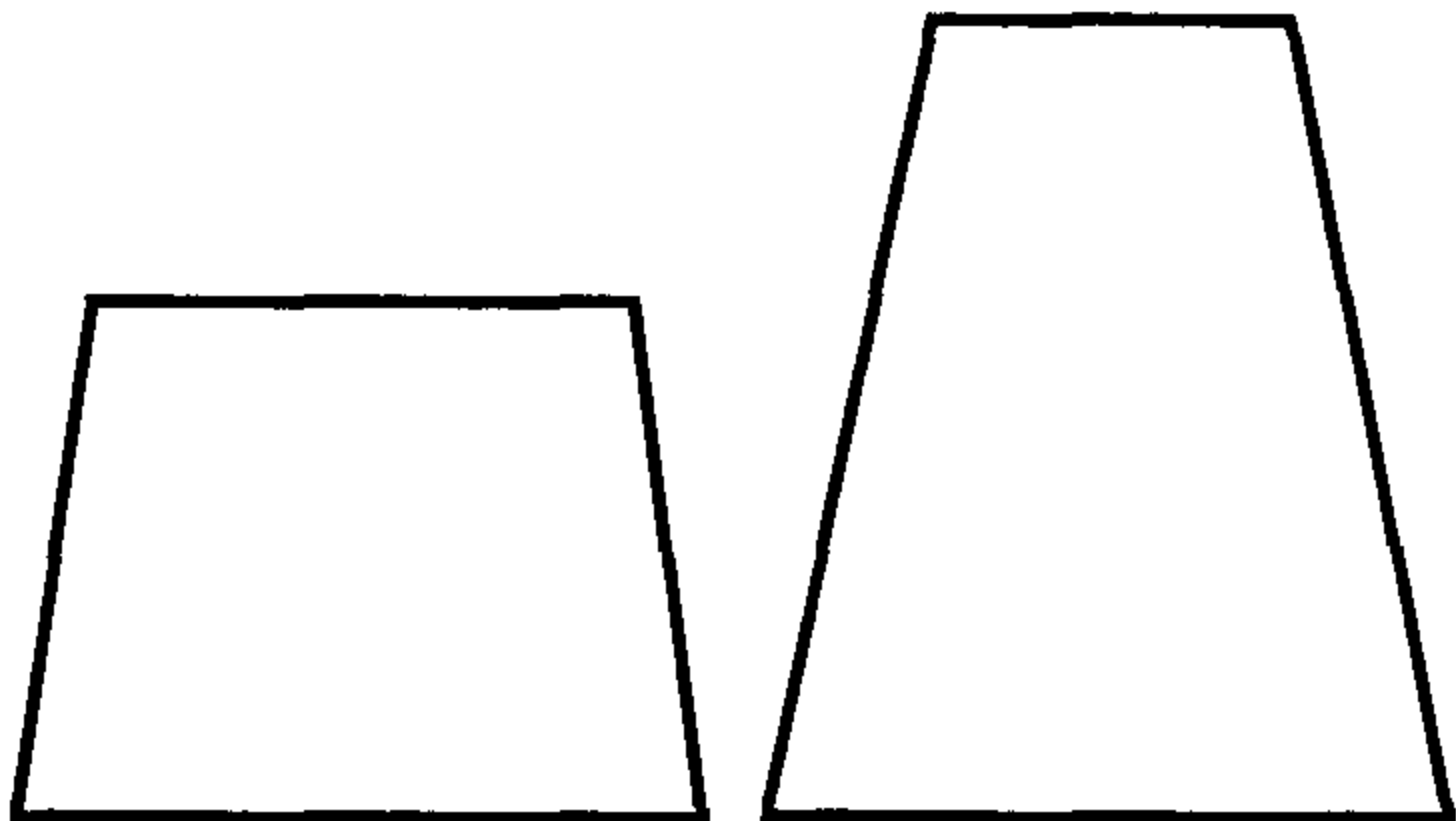
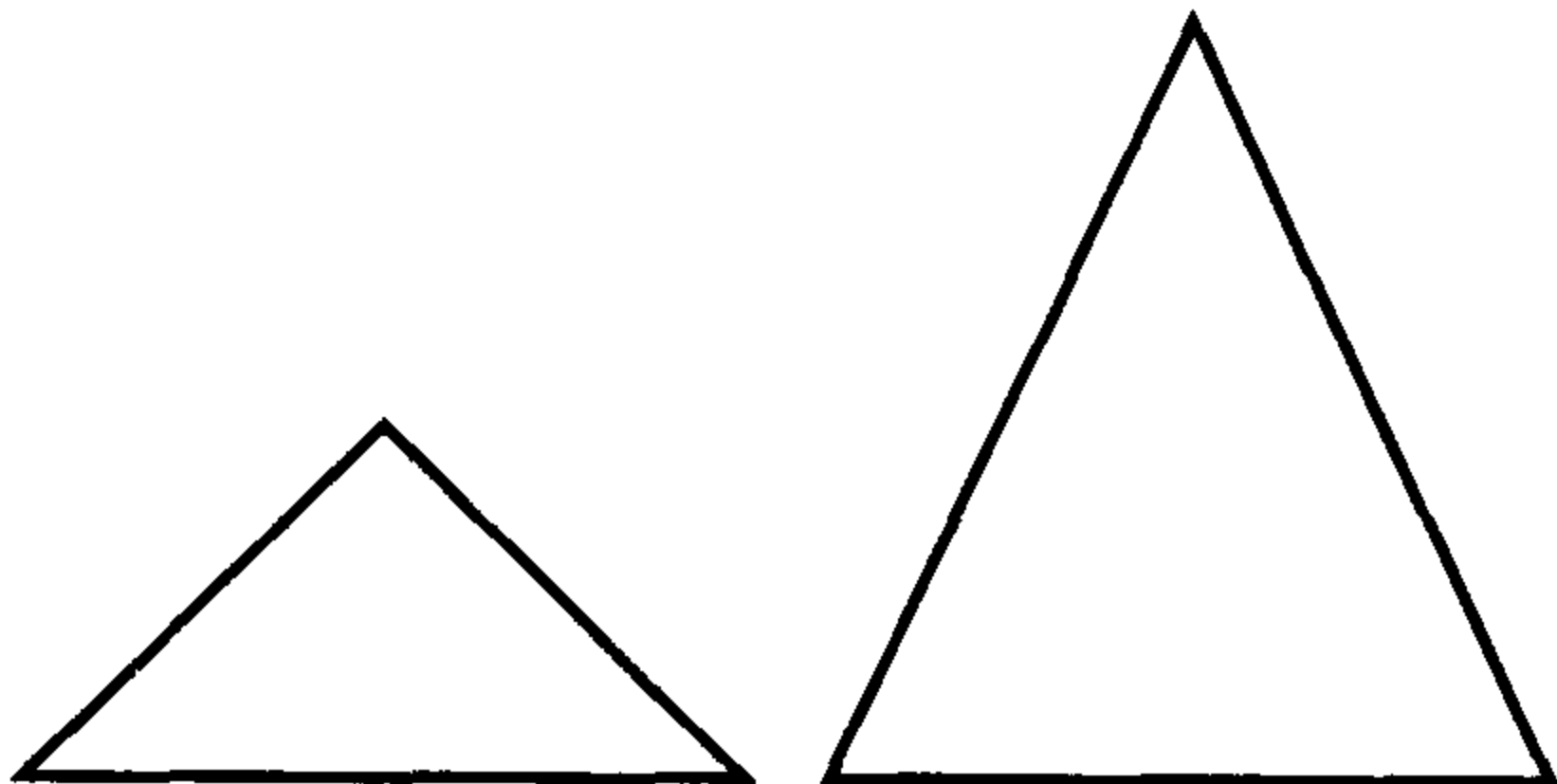
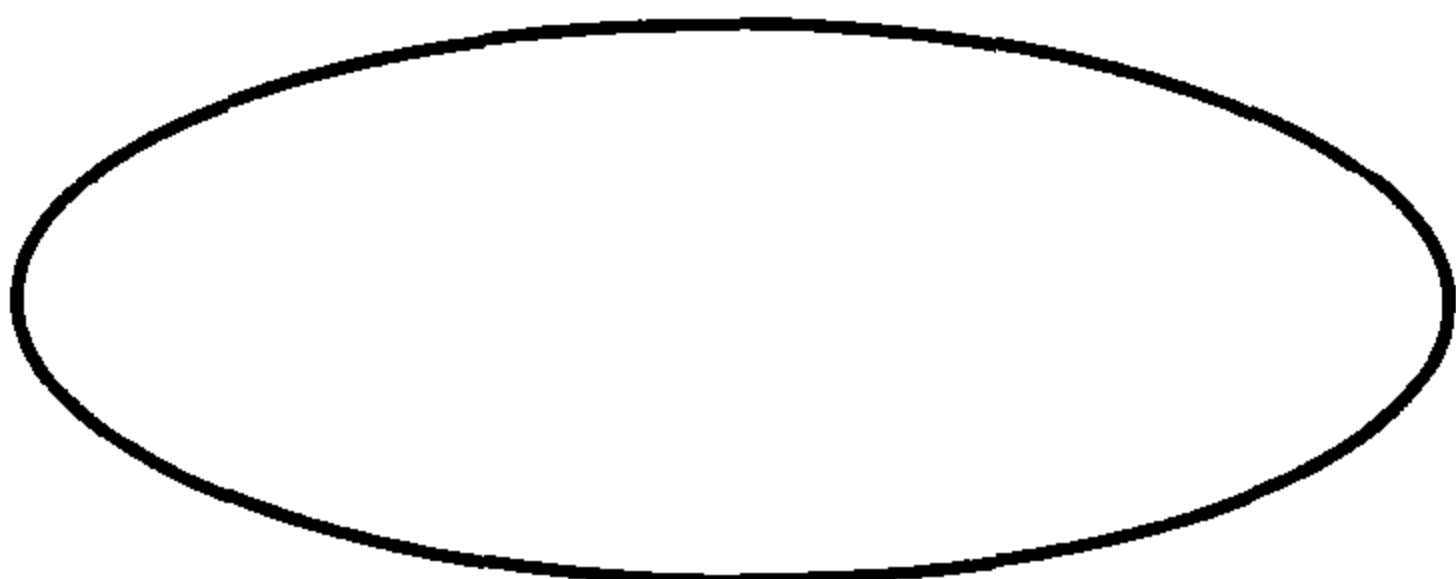
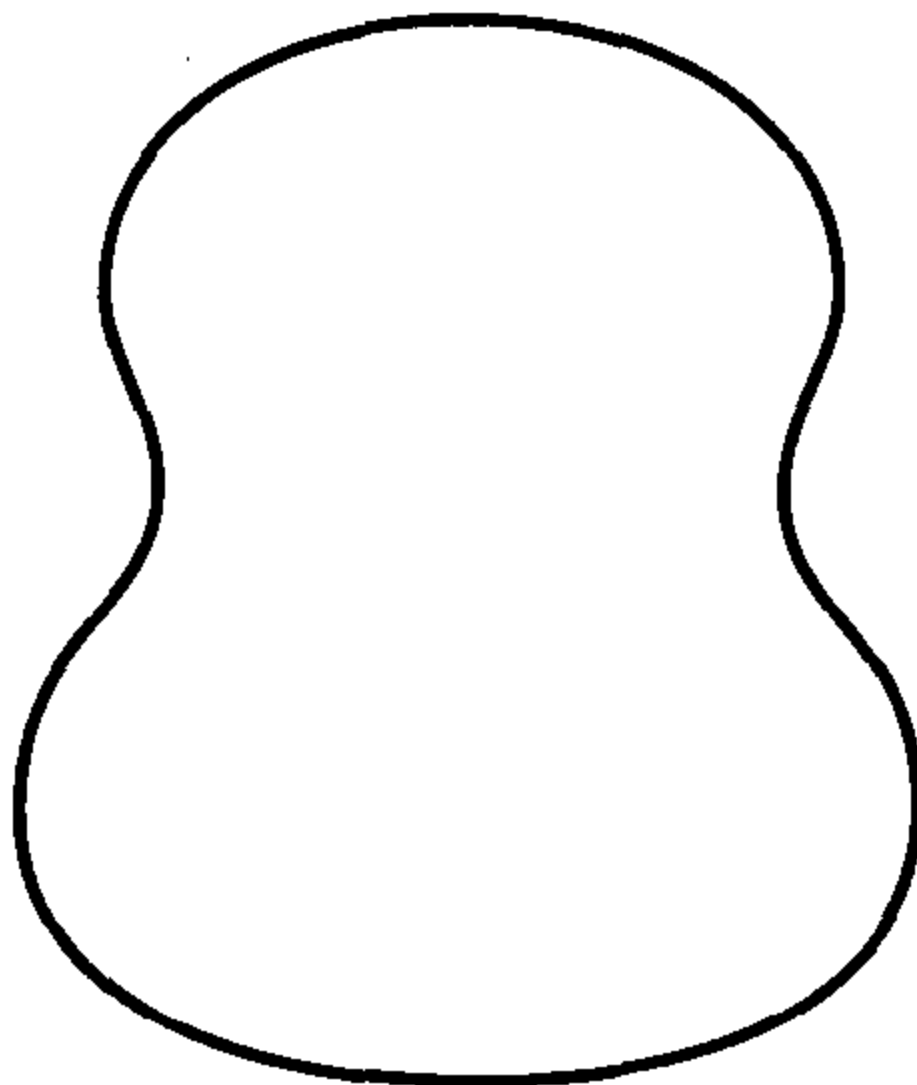
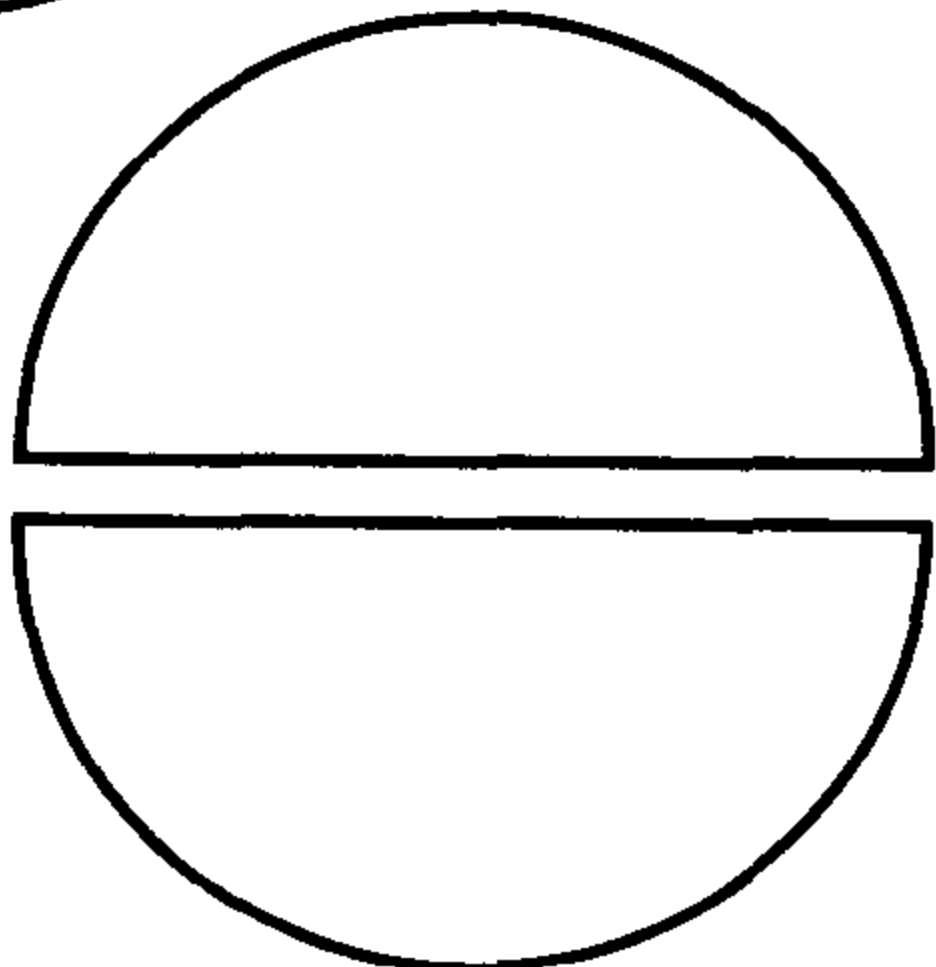
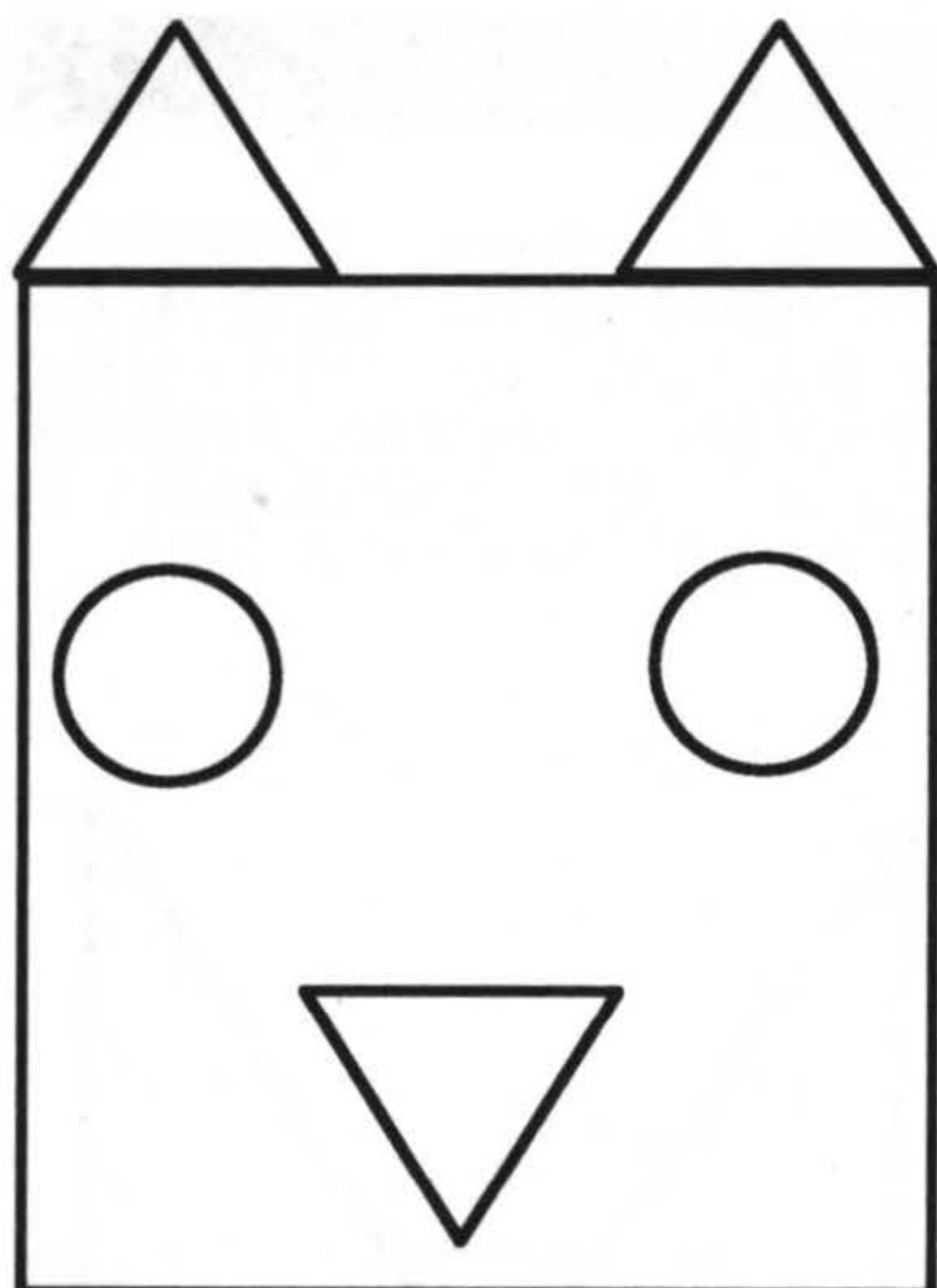
第 2 章　将动物变成 Q 版！

第3章 物品也能变成Q版的!

[问答]

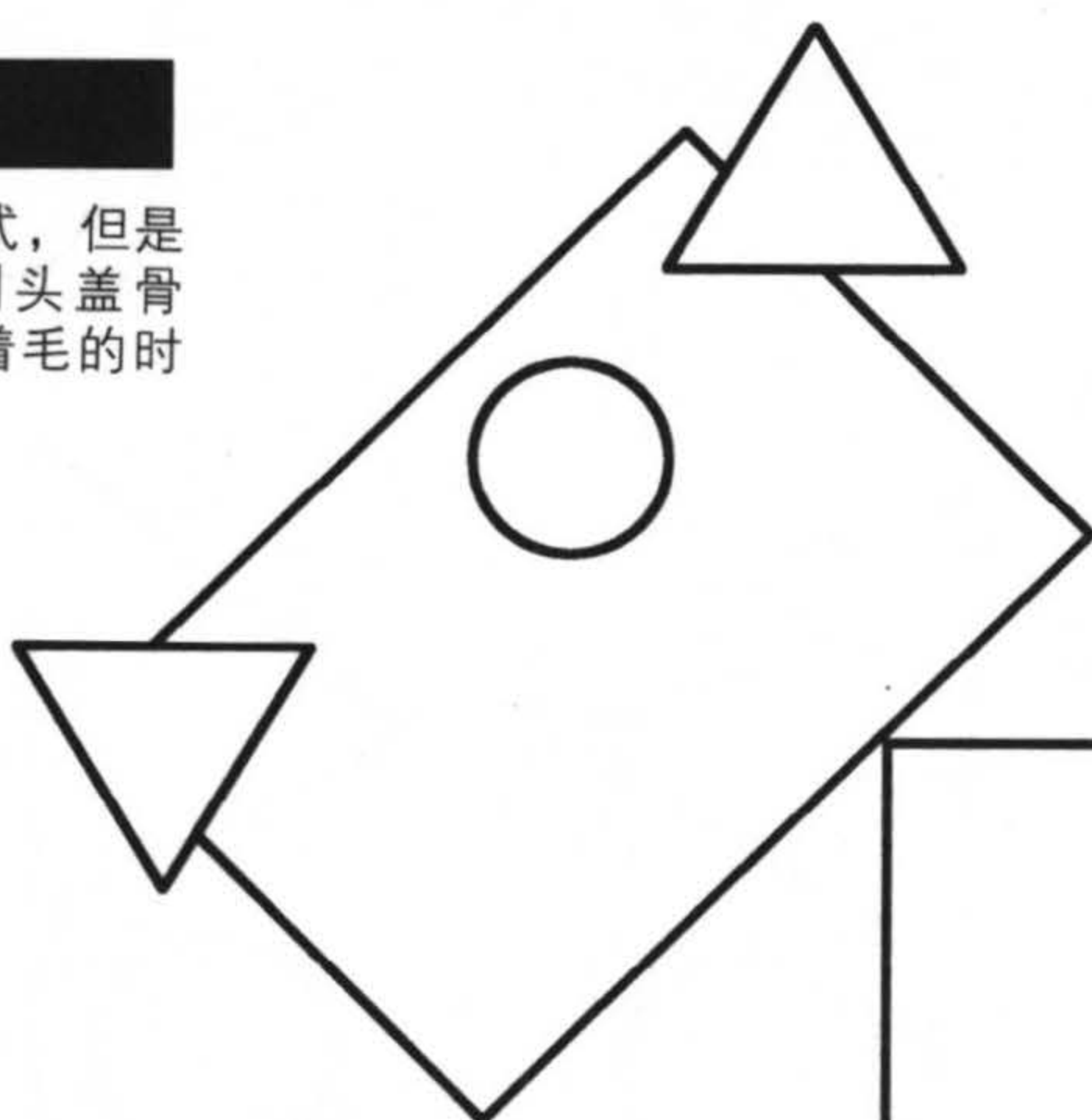
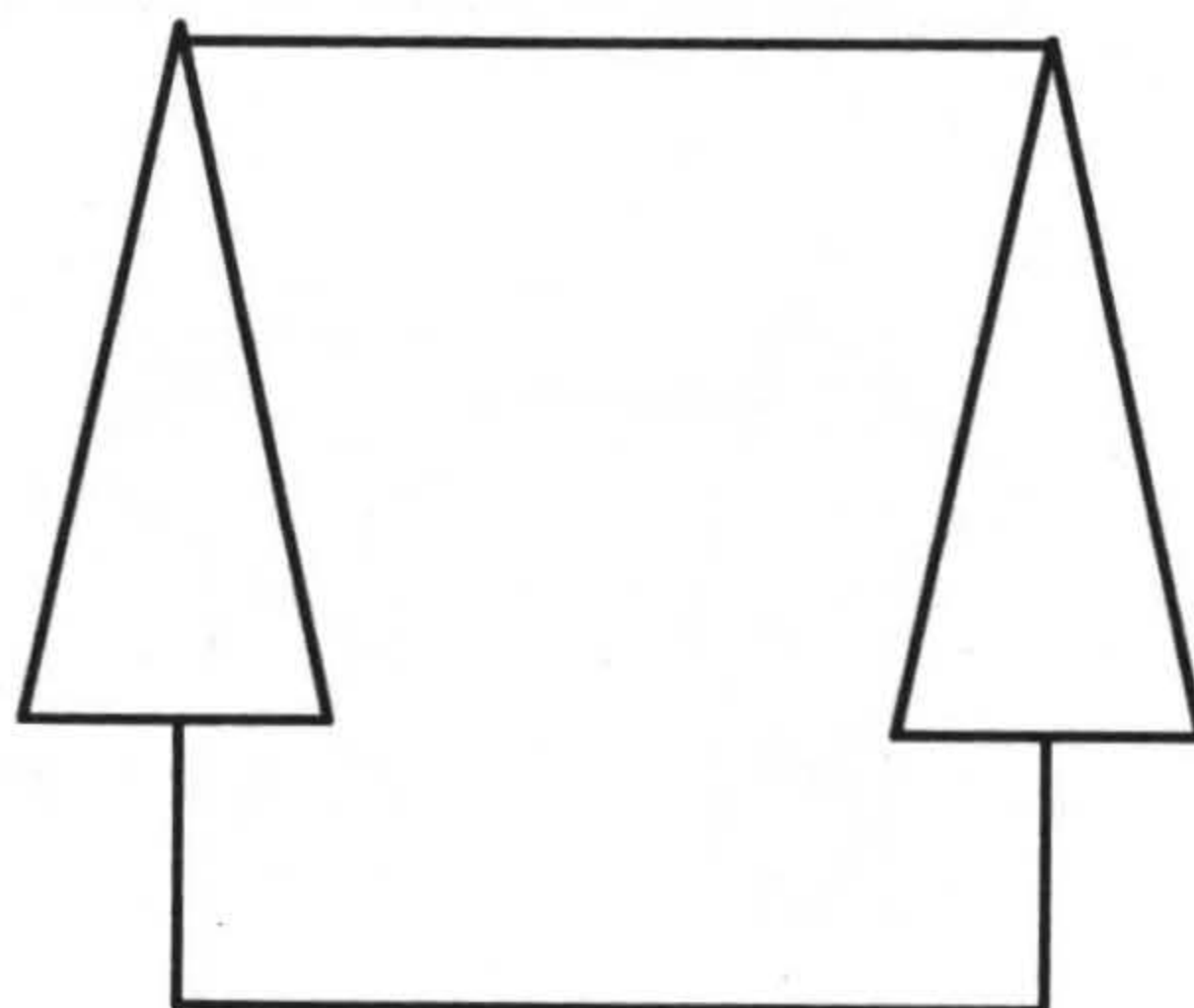
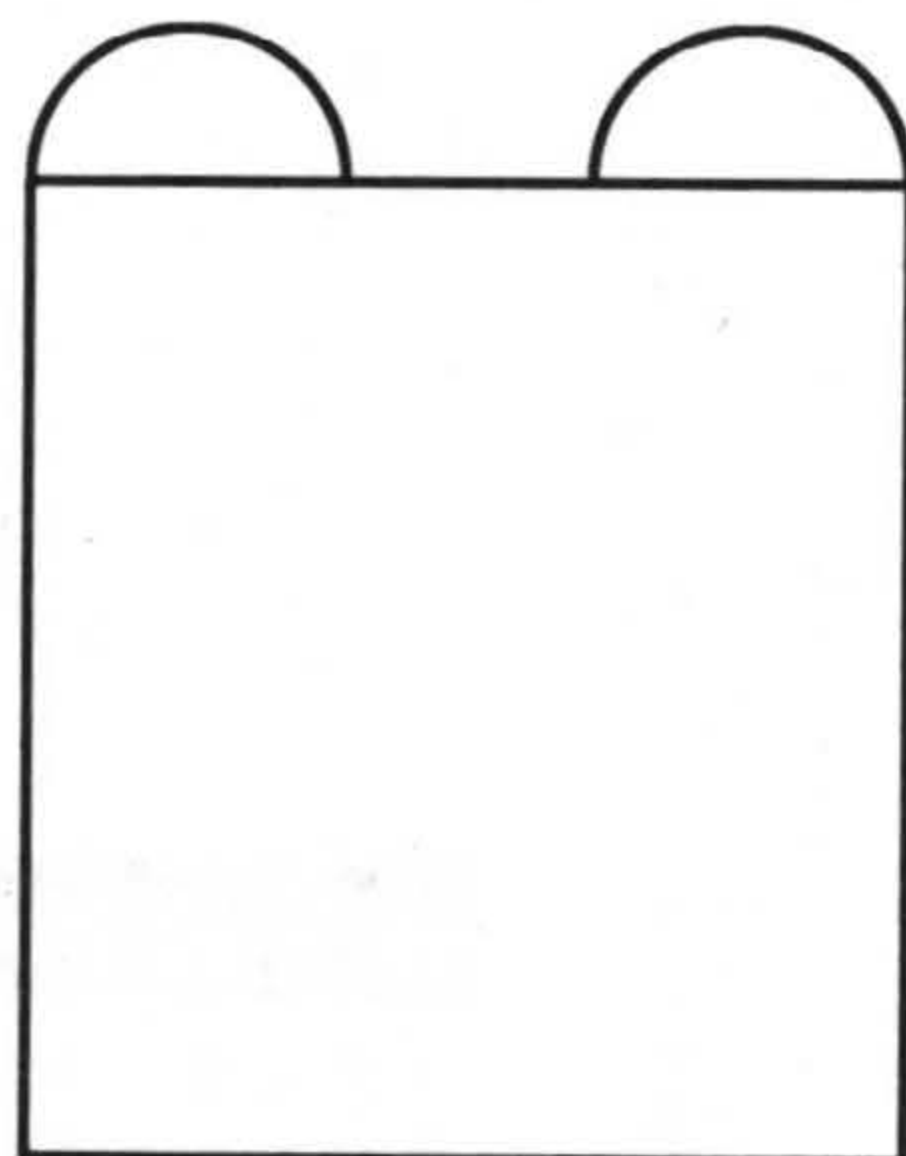
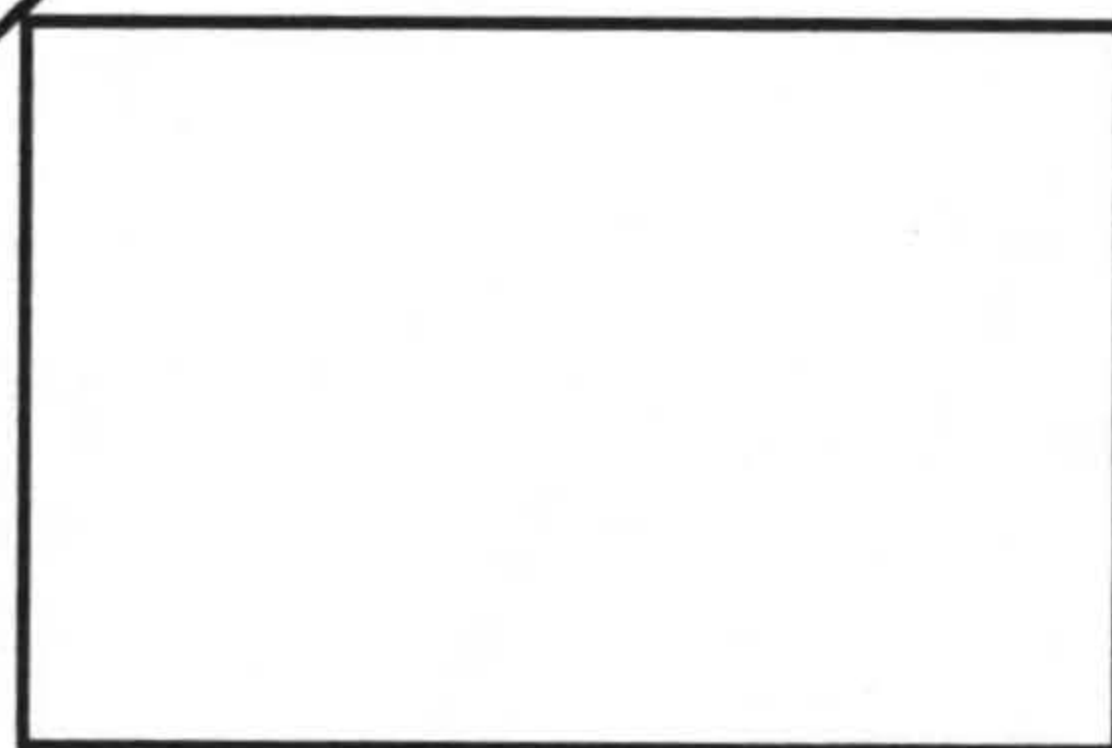
第1章

Q版动物用简单的形式就可以画得出来!

绘制 Q 版人物的基本图形

狗的正面

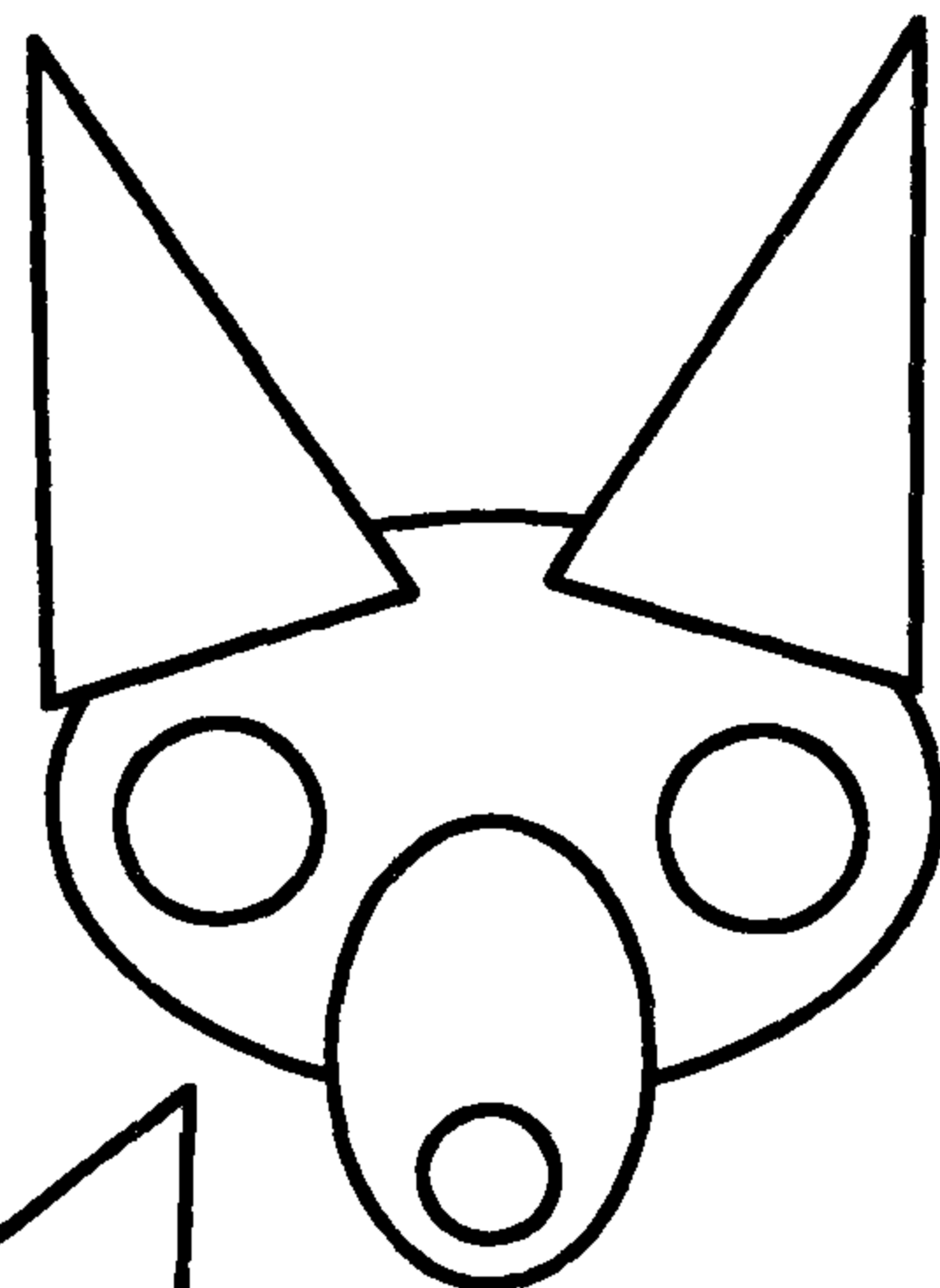
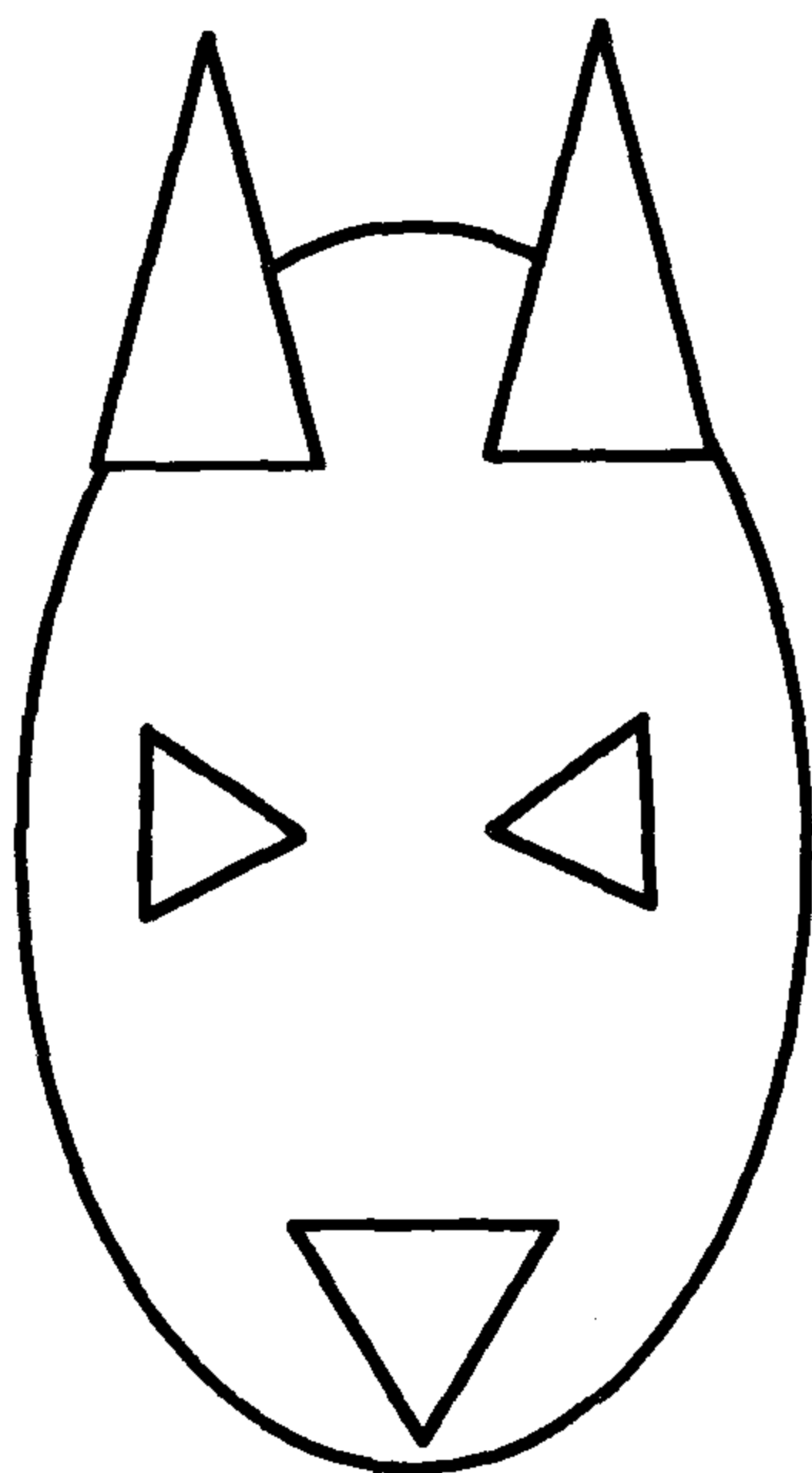
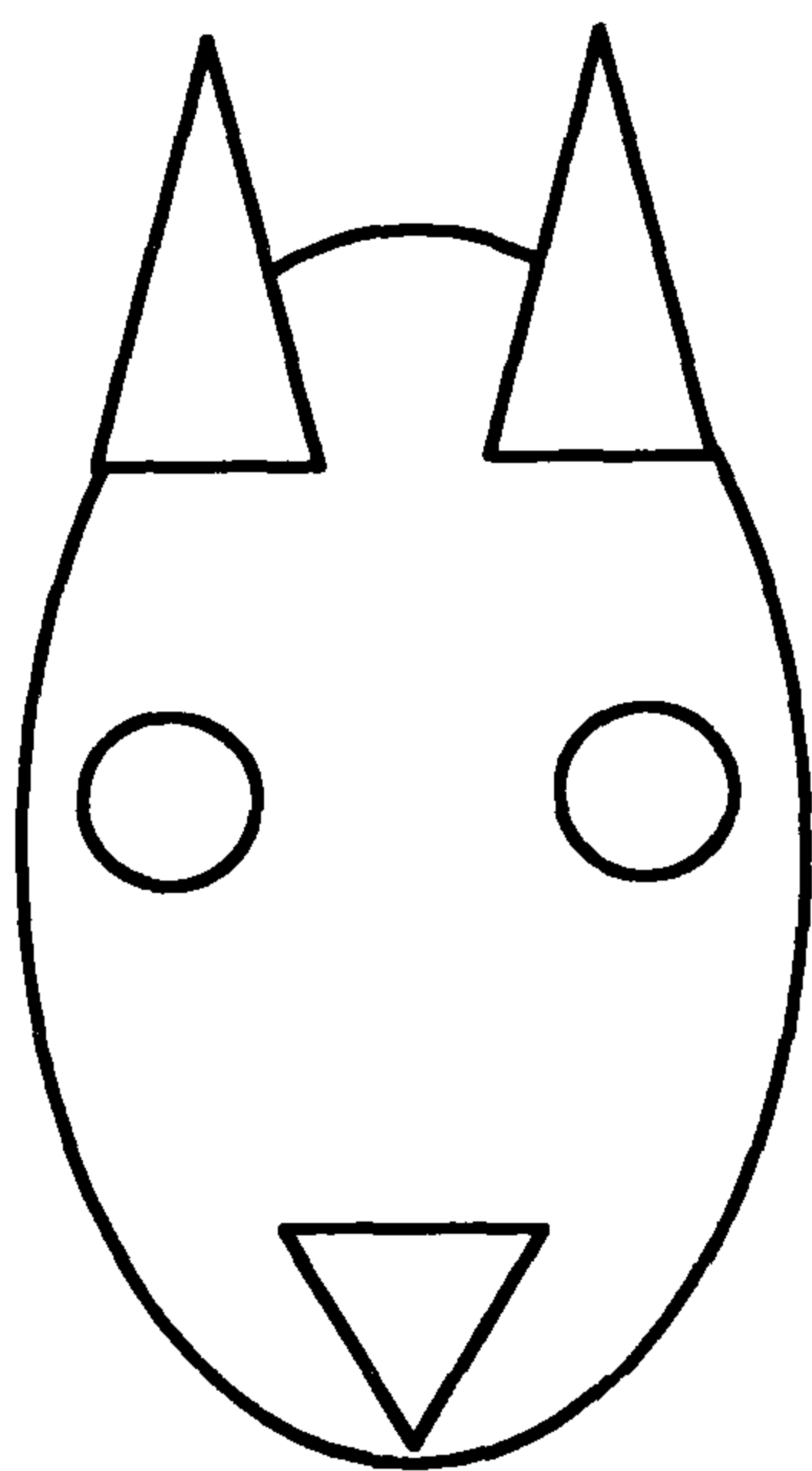
虽然也要注意毛的生长方式，但是因为普通的狗都很难看到头盖骨的线条，所以还是以生长着毛的时候的轮廓为基准。

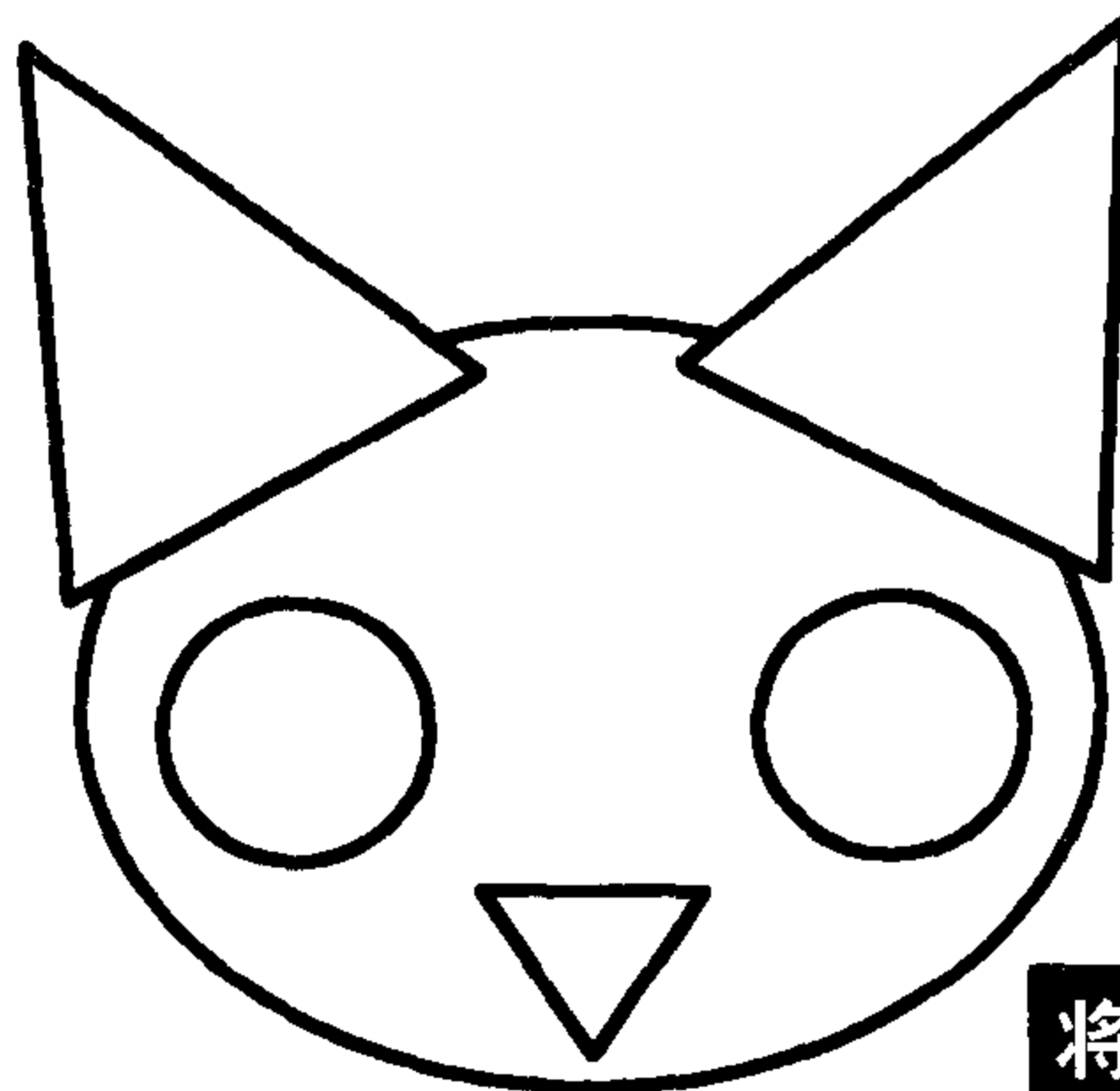
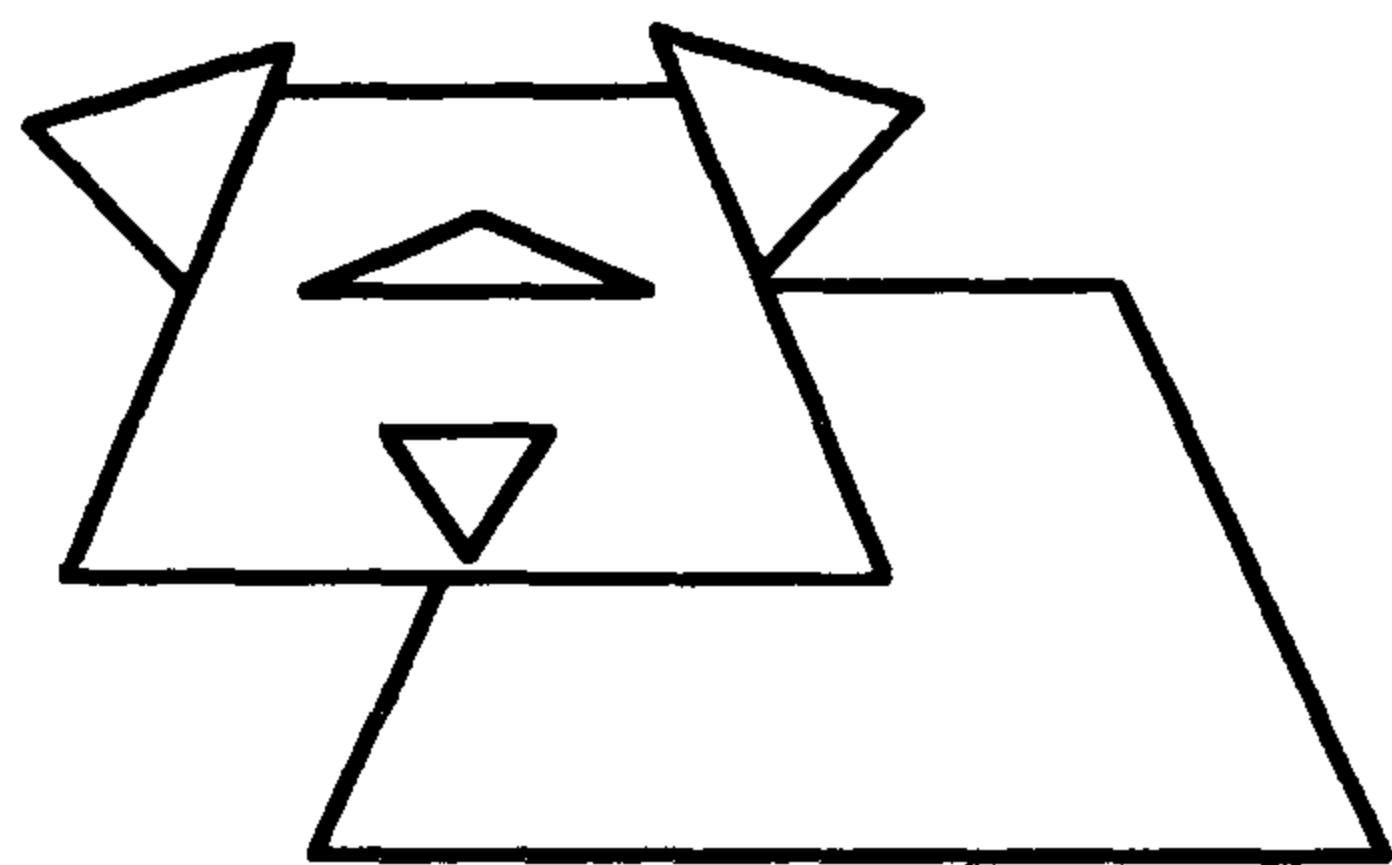
一般的狗

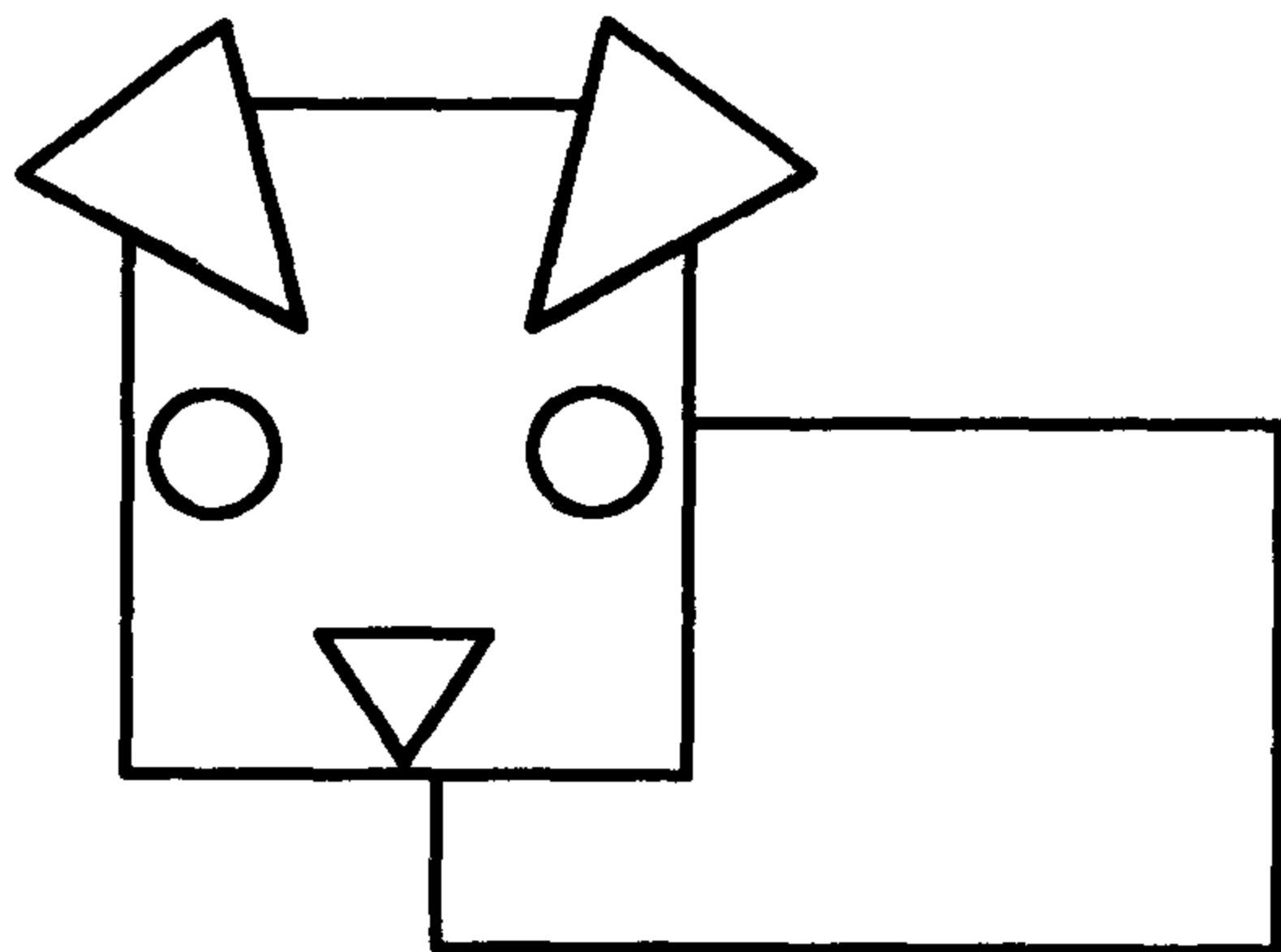
当然了，虽然狗的头盖骨是圆的，但是无论如何都要确定一个形状的时候，就不能不在意全身的毛了。

改变耳朵的形状

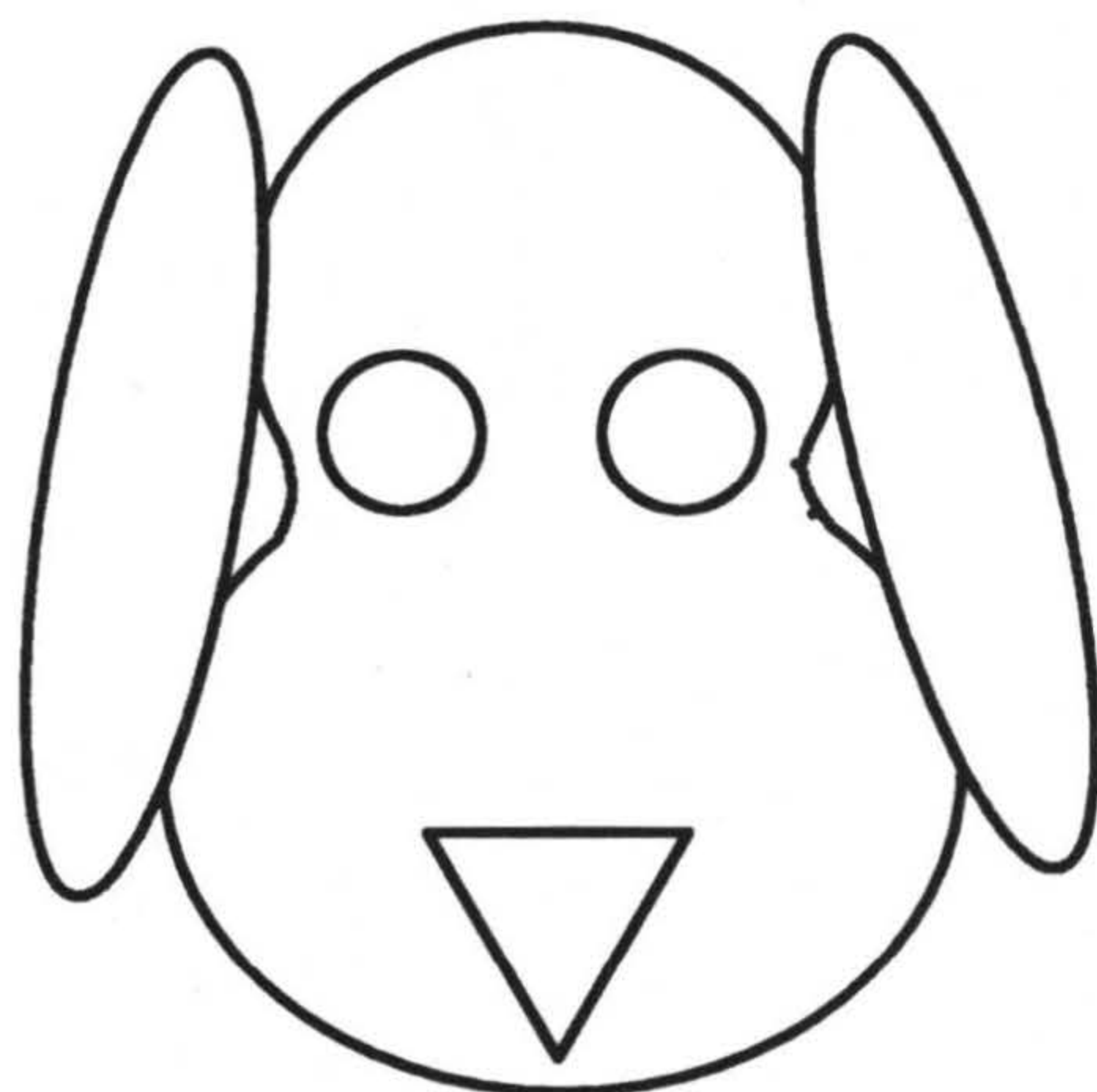
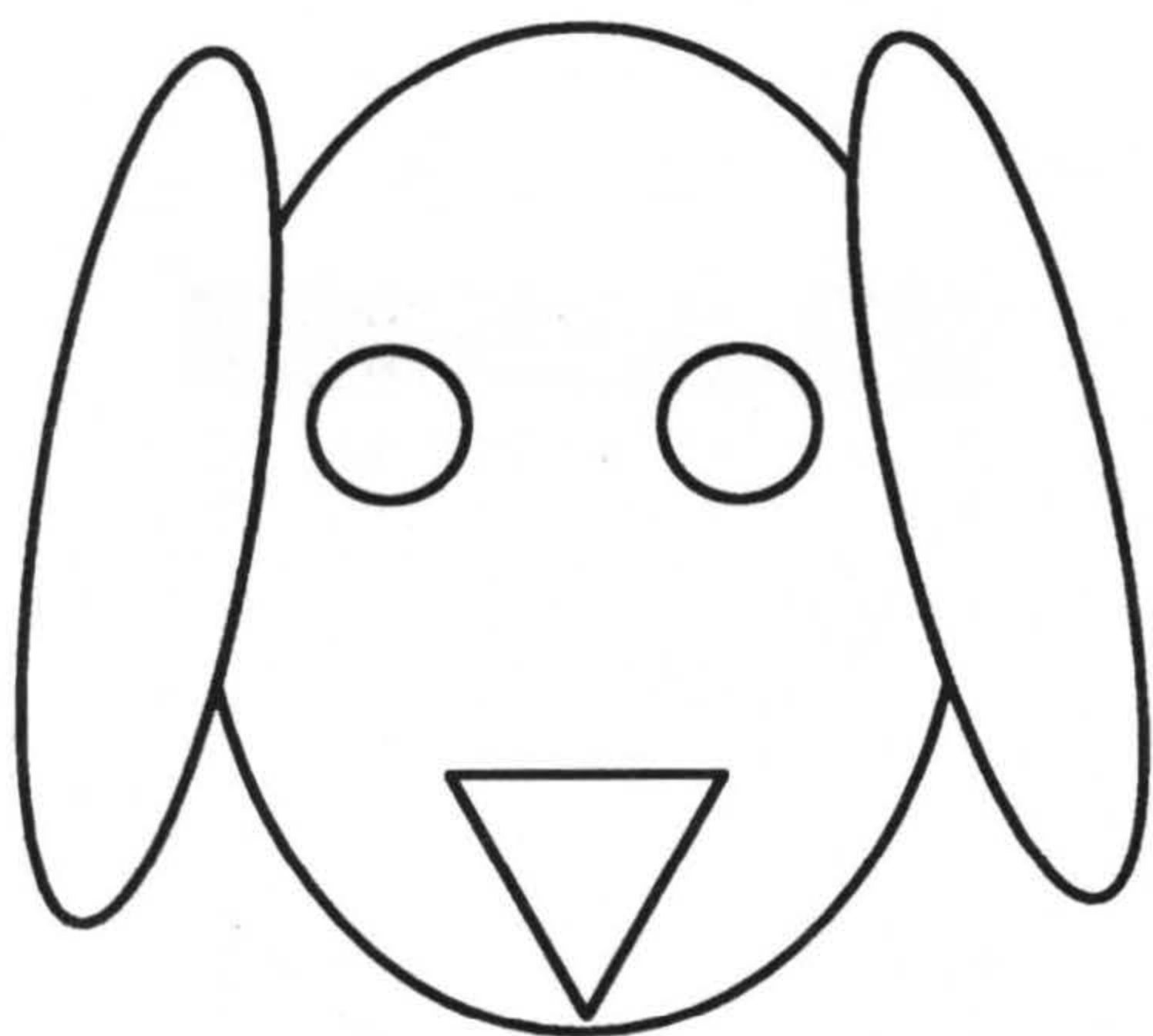
因为狗的耳朵有垂下来或者竖起来等多种形式，所以外观上的印象可以说比较好捕捉吧。

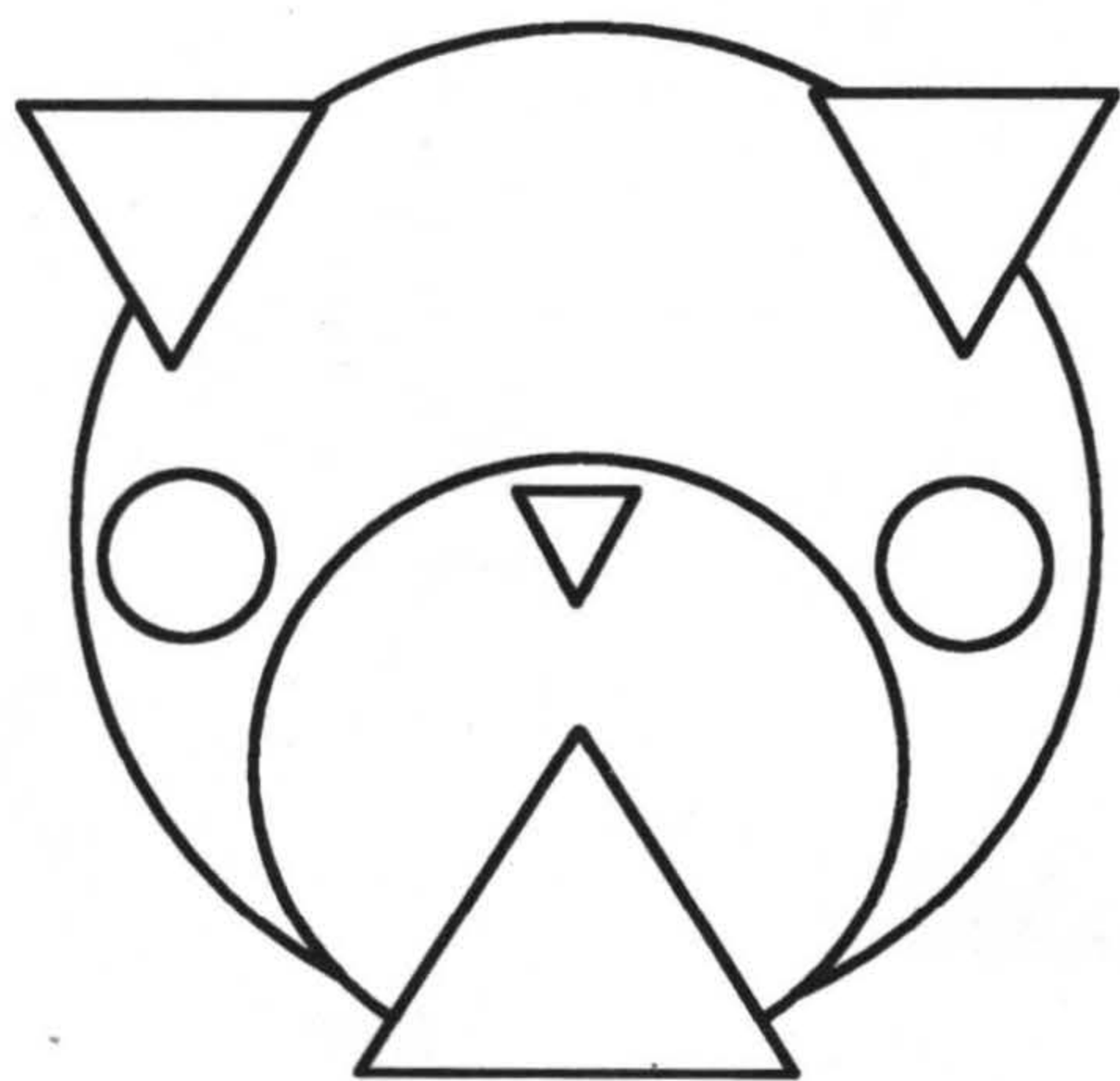
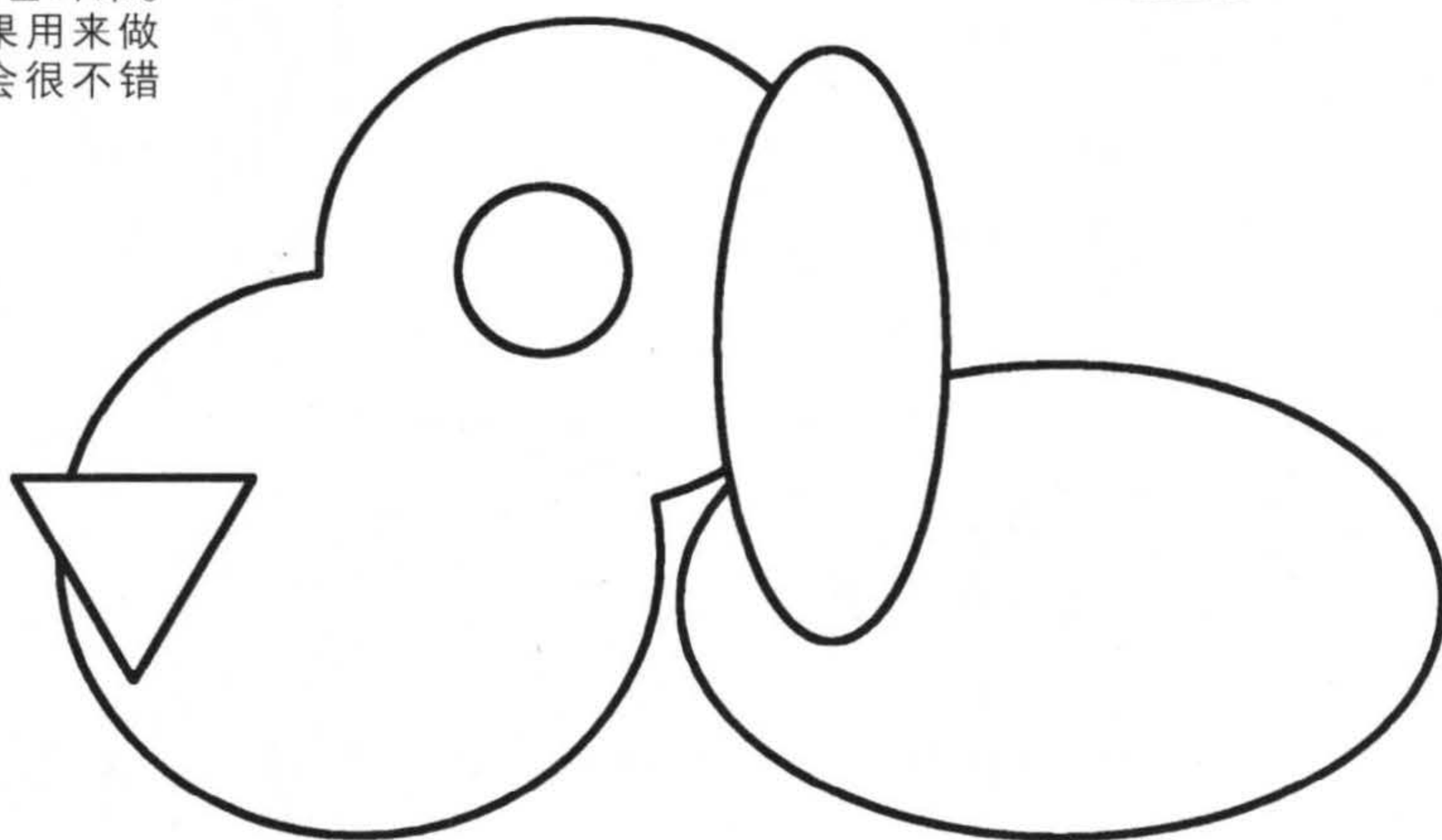
改变眼神的警犬

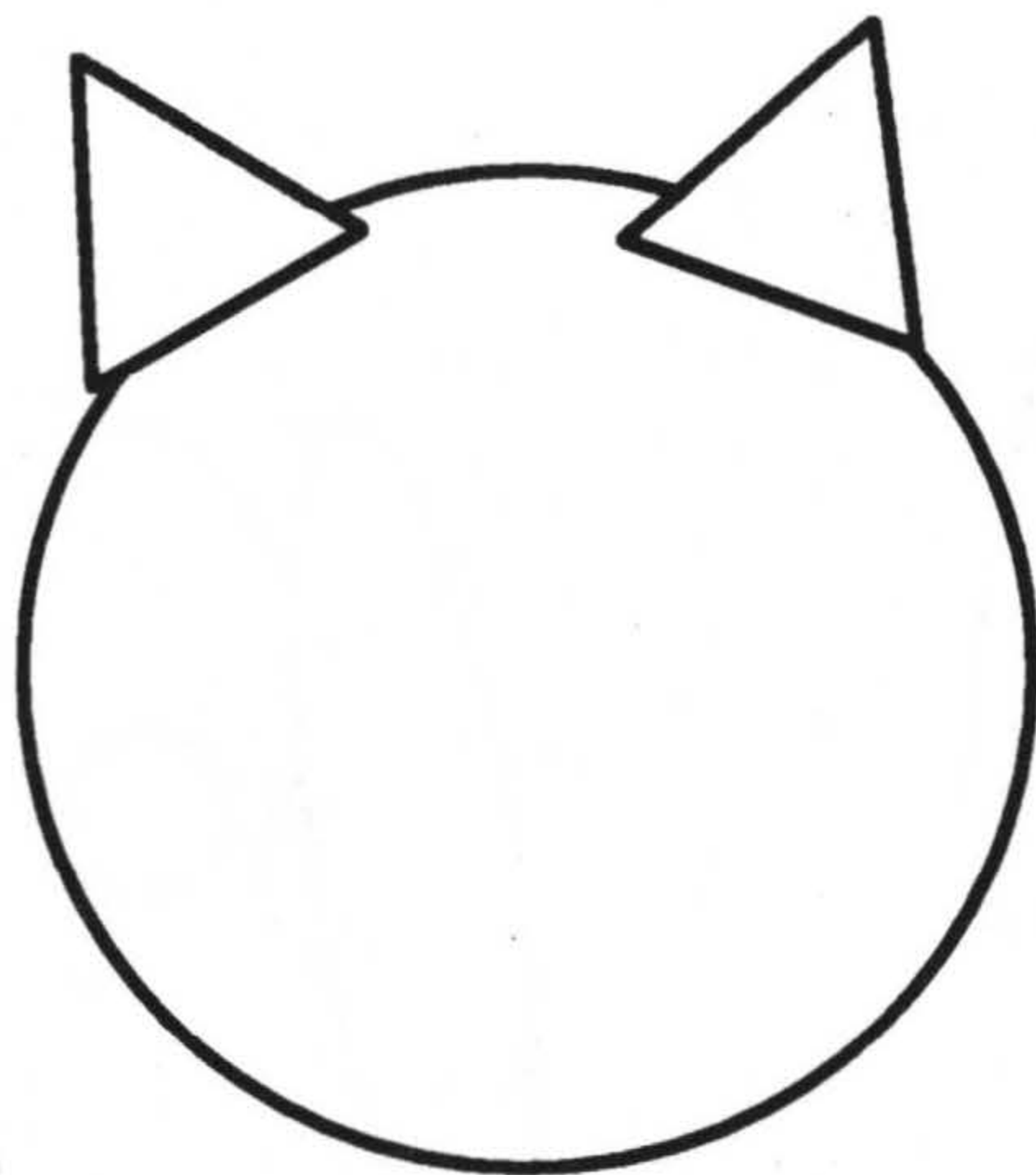
在画警犬等等的时候，虽然实际上它们一般都是圆眼球，但是因为警犬平时给人勇猛的印象，所以为了比较方便表现这一点，就需要好好考虑眼睛的形状。当然了，如果是圆眼睛的、温柔的狗的话，感觉也比较有趣。

长毛狗

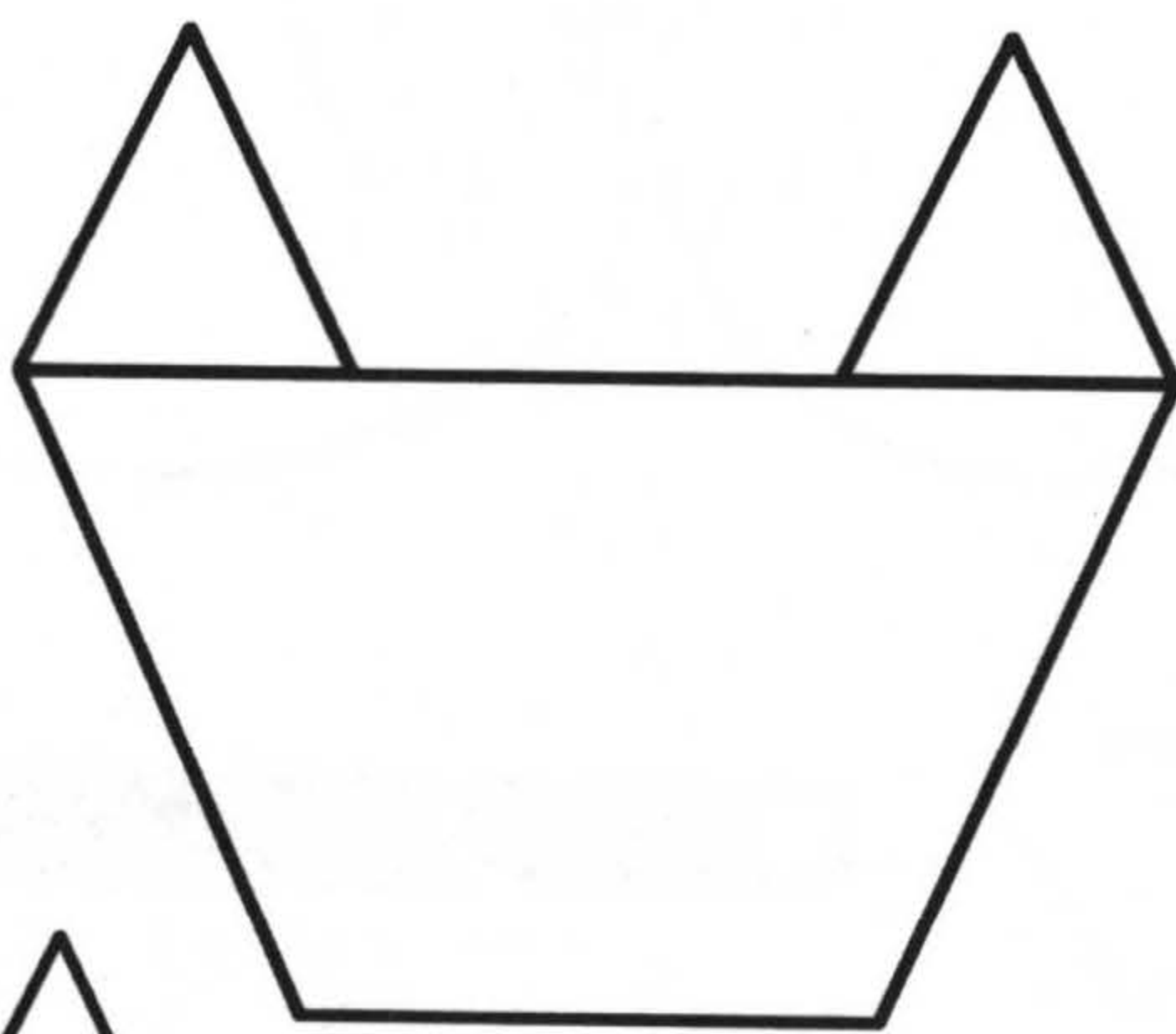
如同前面所说的那样，想要捕捉感觉的话，重要的不是肉和骨骼，而是要让外观如何更有“狗味”。

将耳朵画大就是小型犬

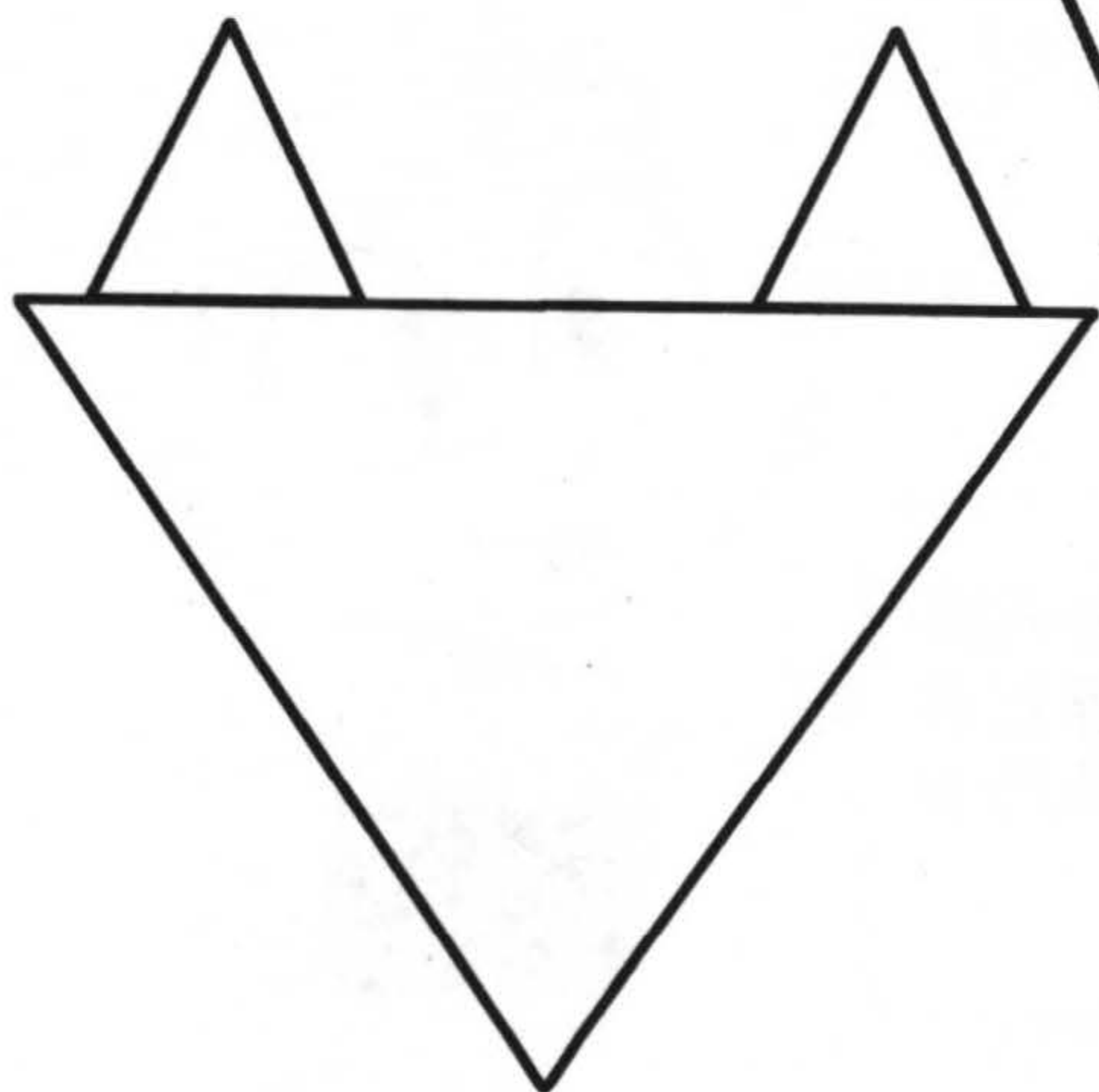
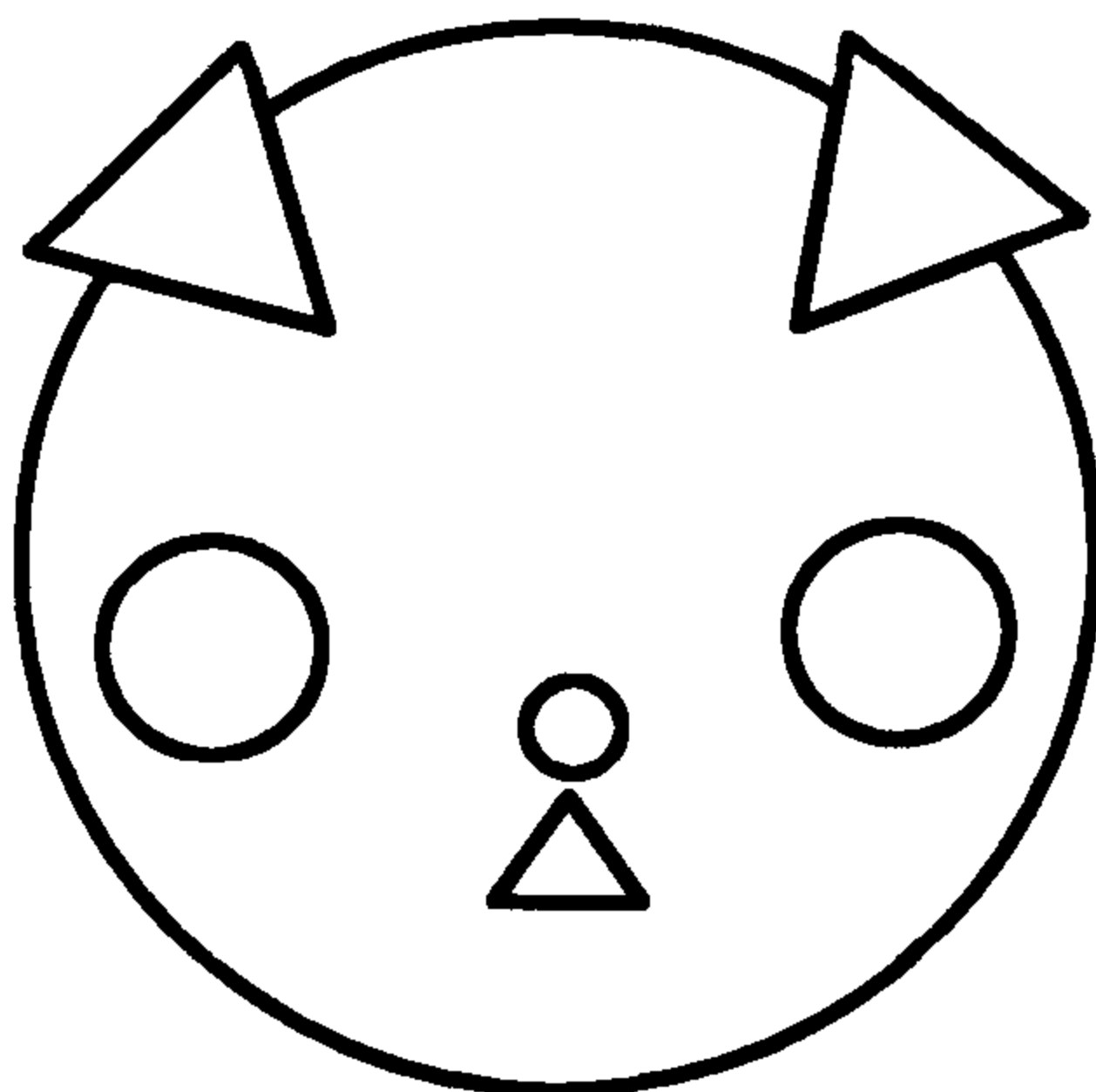
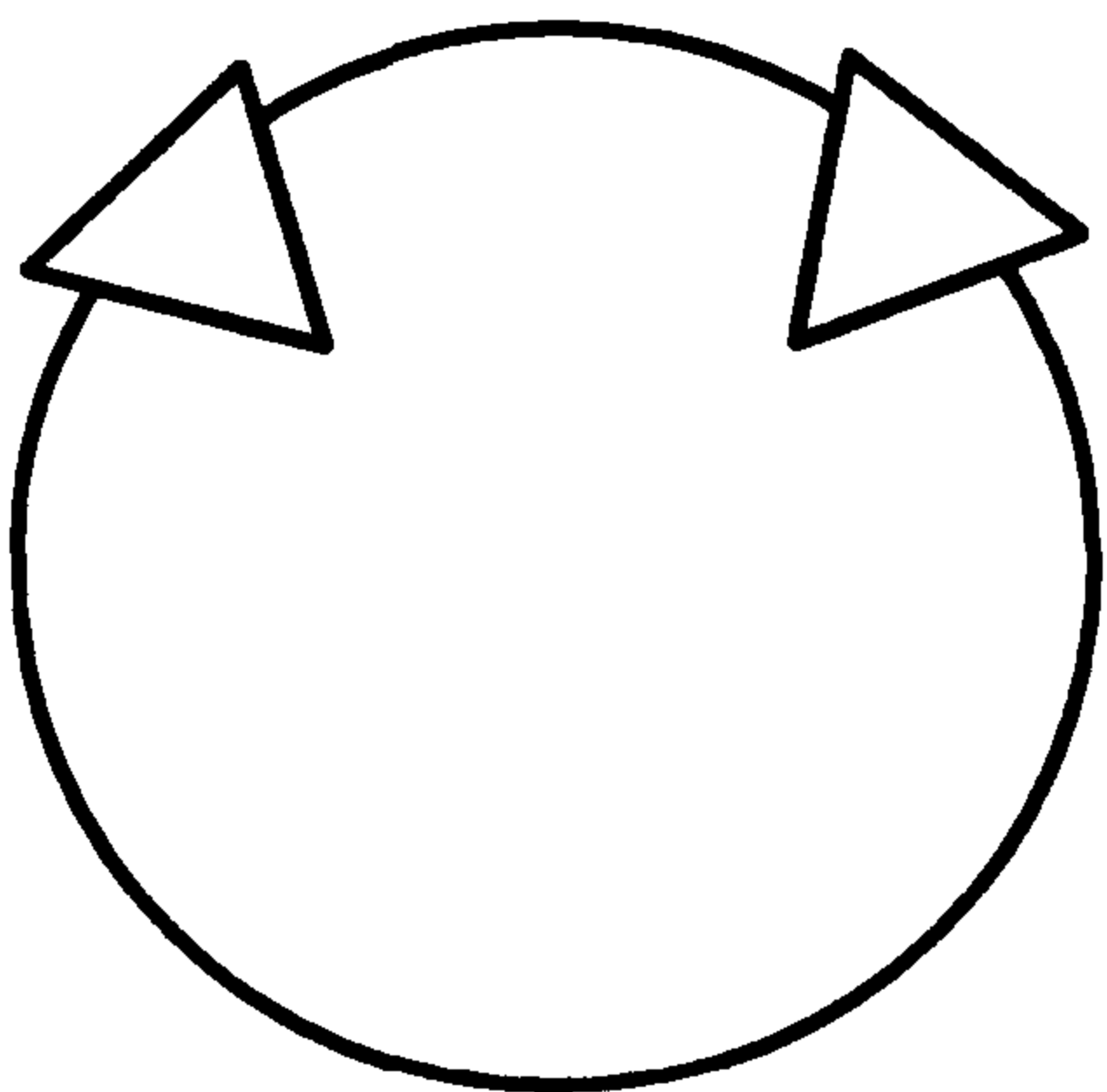
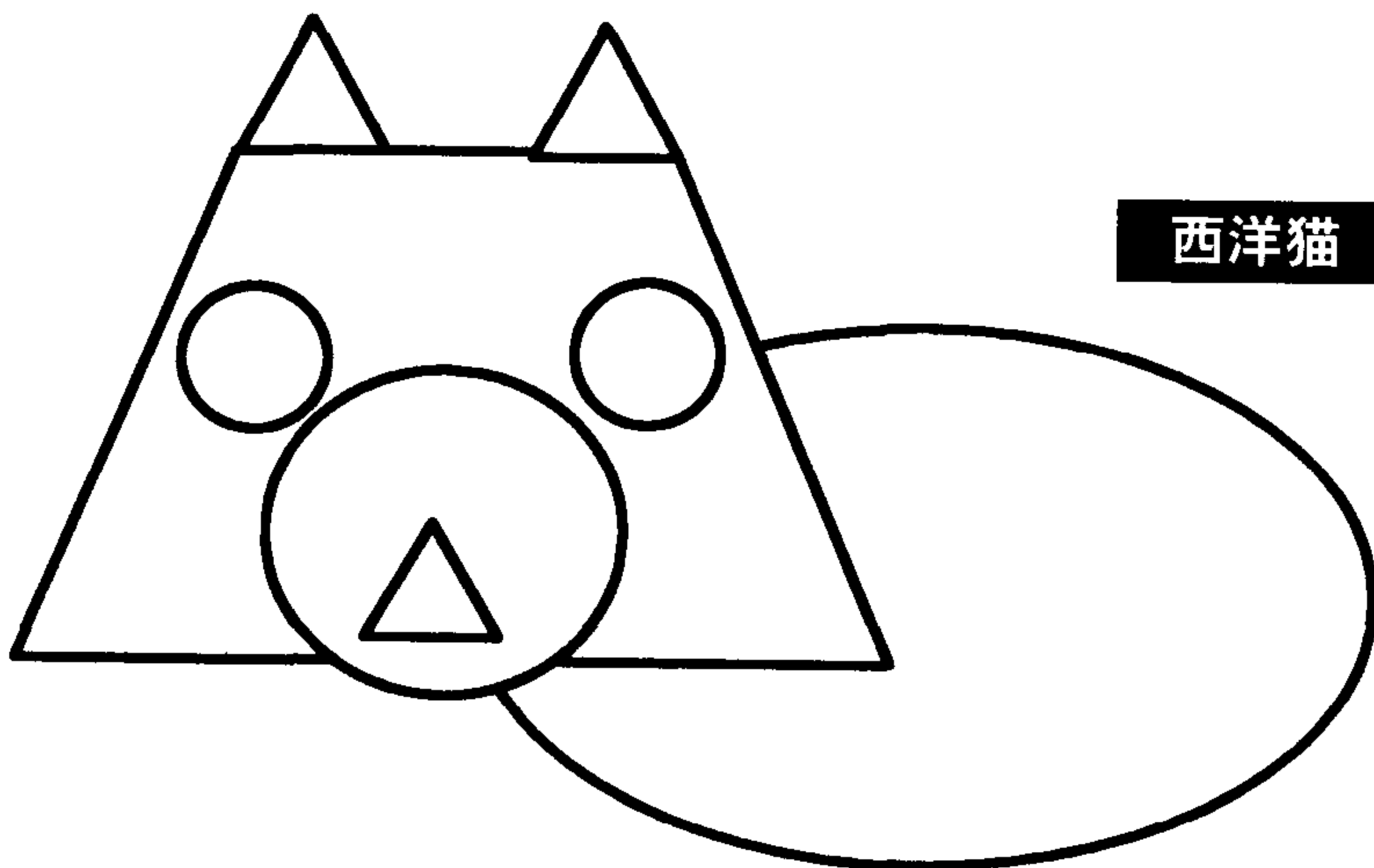
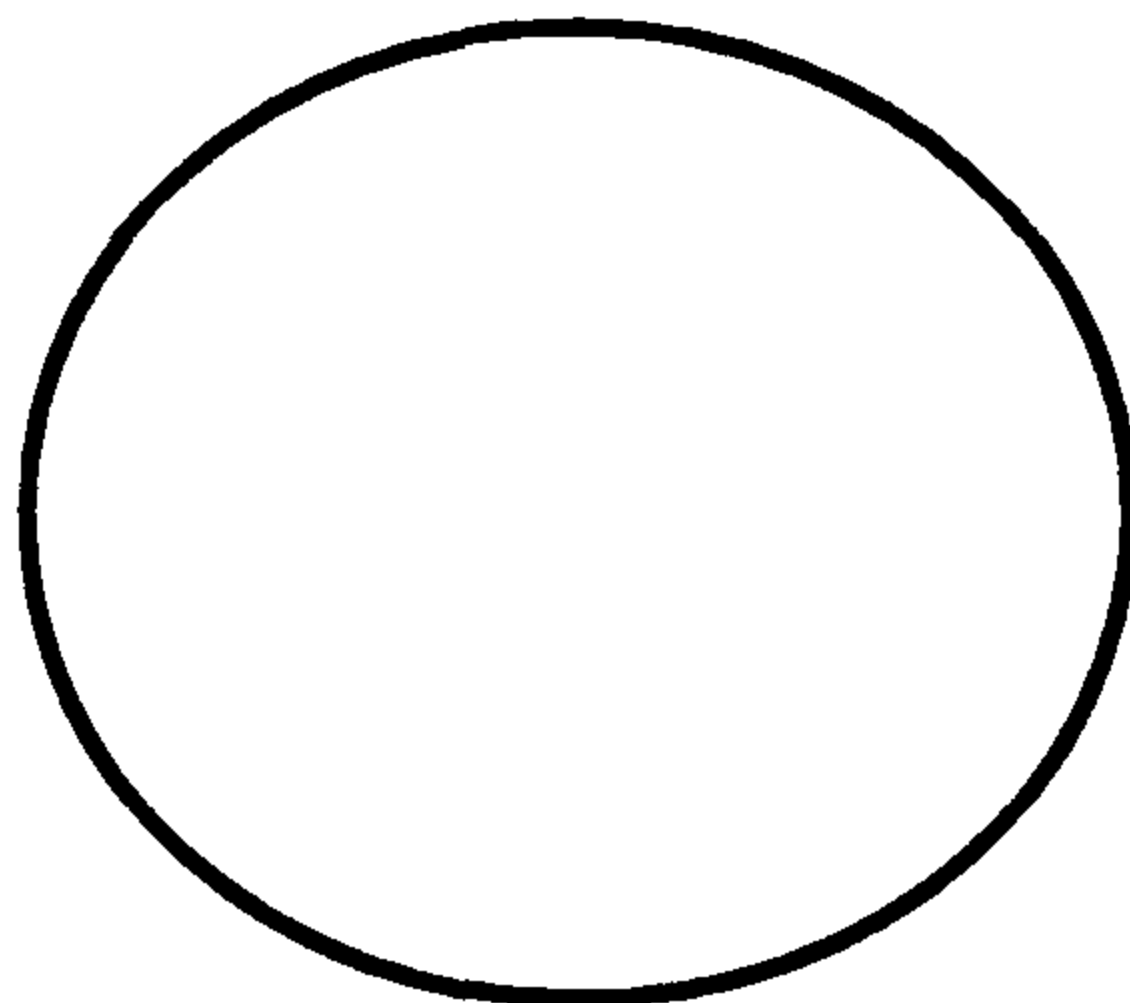
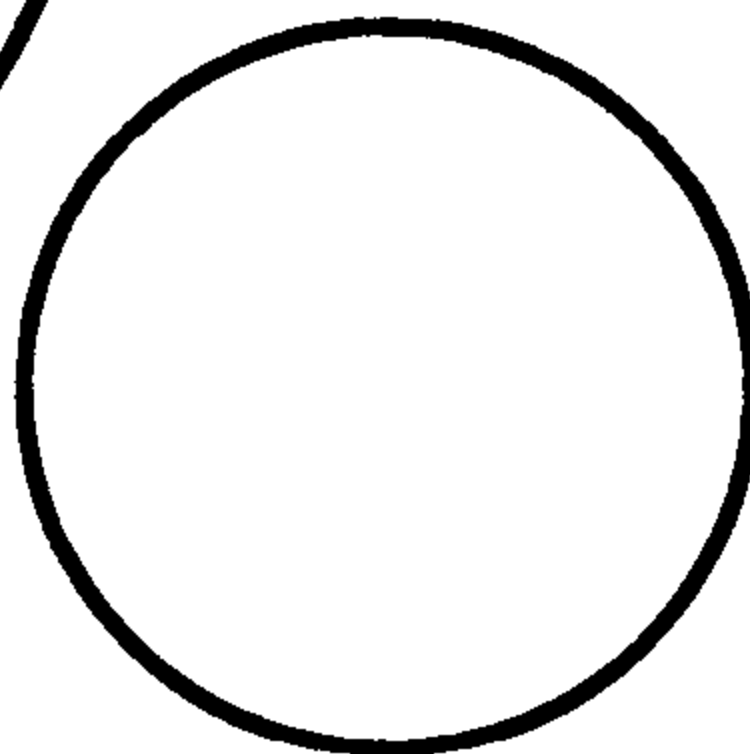
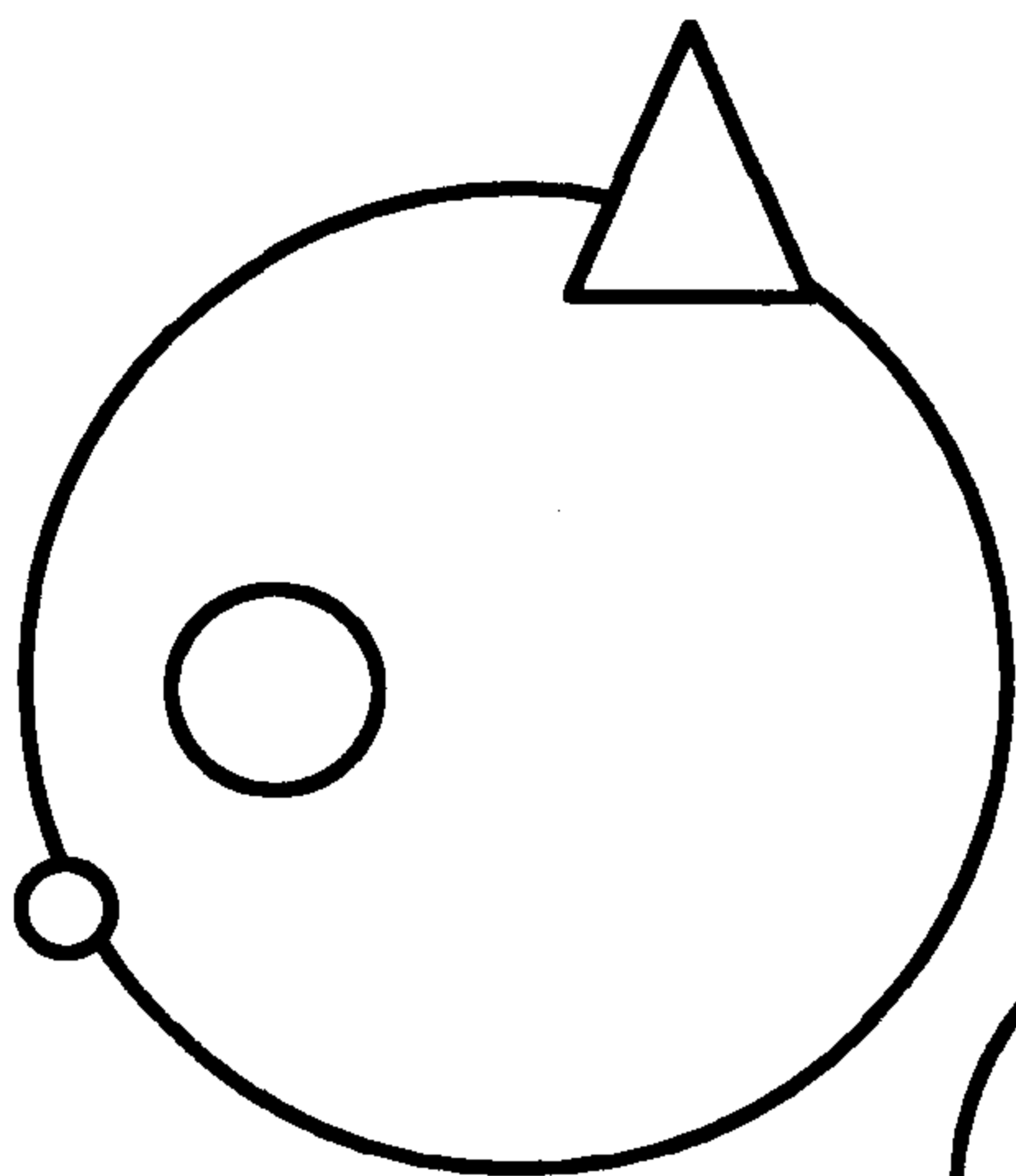
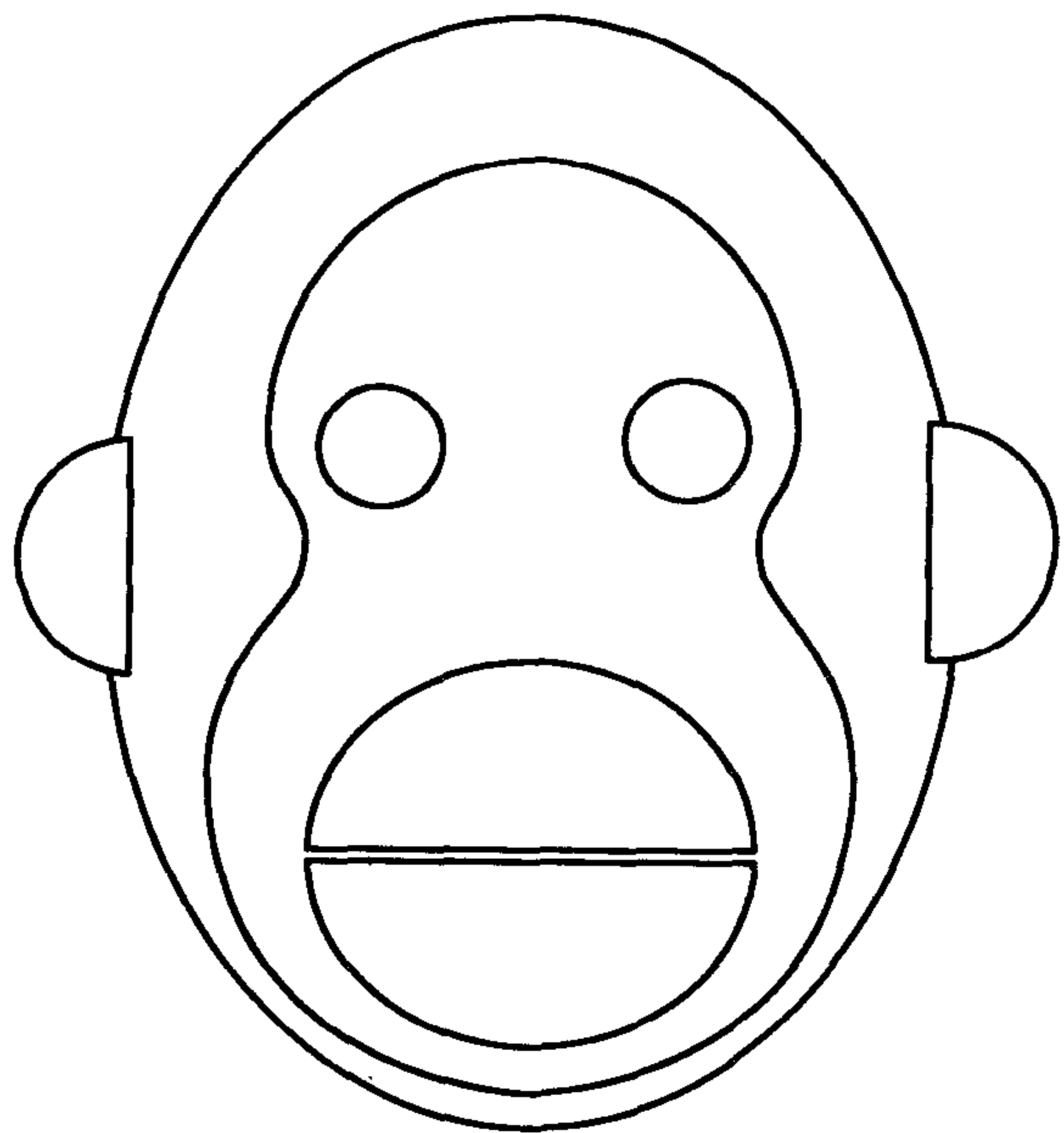
耳朵大的狗有很多种类，不过画它们的最大困难就是，如果不好好考虑比例的话，感觉上就会变得接近“猫”。所以组合的时候要注意鼻子的比例。

垂耳朵

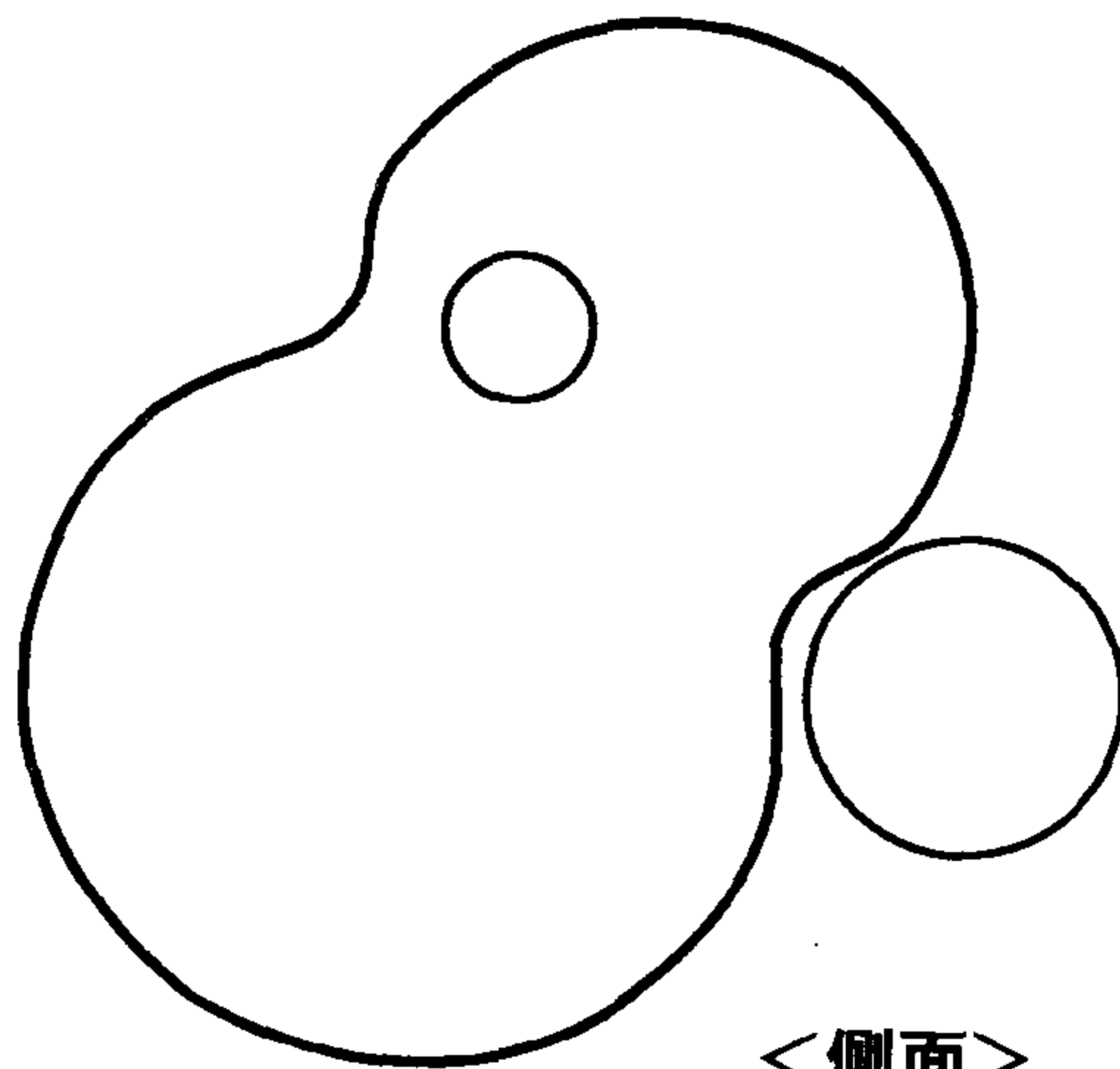
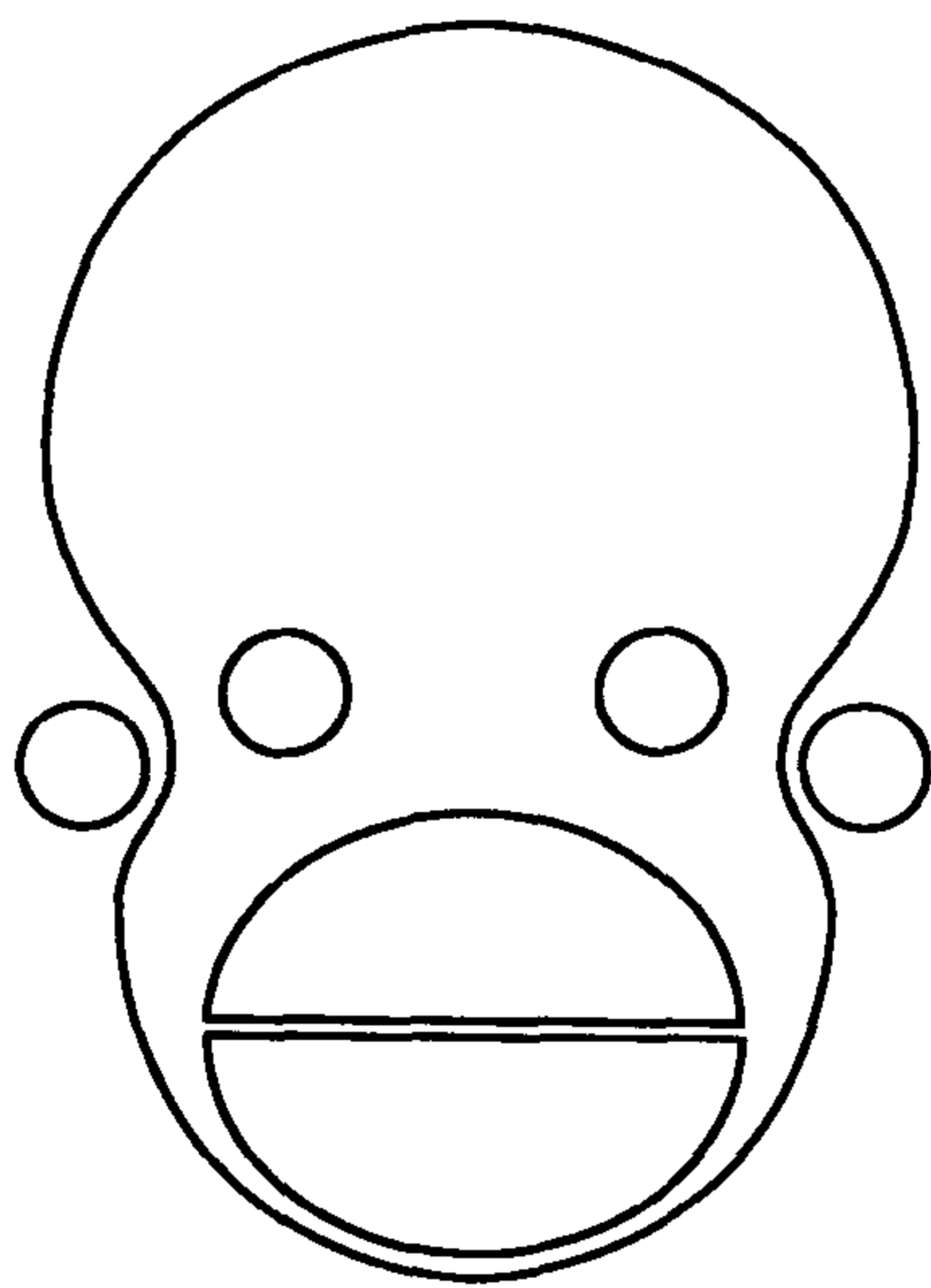
虽然是前一页的耳朵形状，但是就算是垂耳朵，如果不掌握耳朵朝哪个方向垂多少角度，也会变得很奇怪。所以要好好地掌握图形识别。

小猎犬

因为史努比而被大家熟知的小猎犬的最大特征就是长脸和垂耳朵。在确认了这一点后，如果用来做图形认识的练习，也许会很不错吧？

狮子狗、沙皮狗

这些狗的本质特征是会有皮多余出来。因此需要捕捉外观上一层层重叠的感觉。

东洋猫

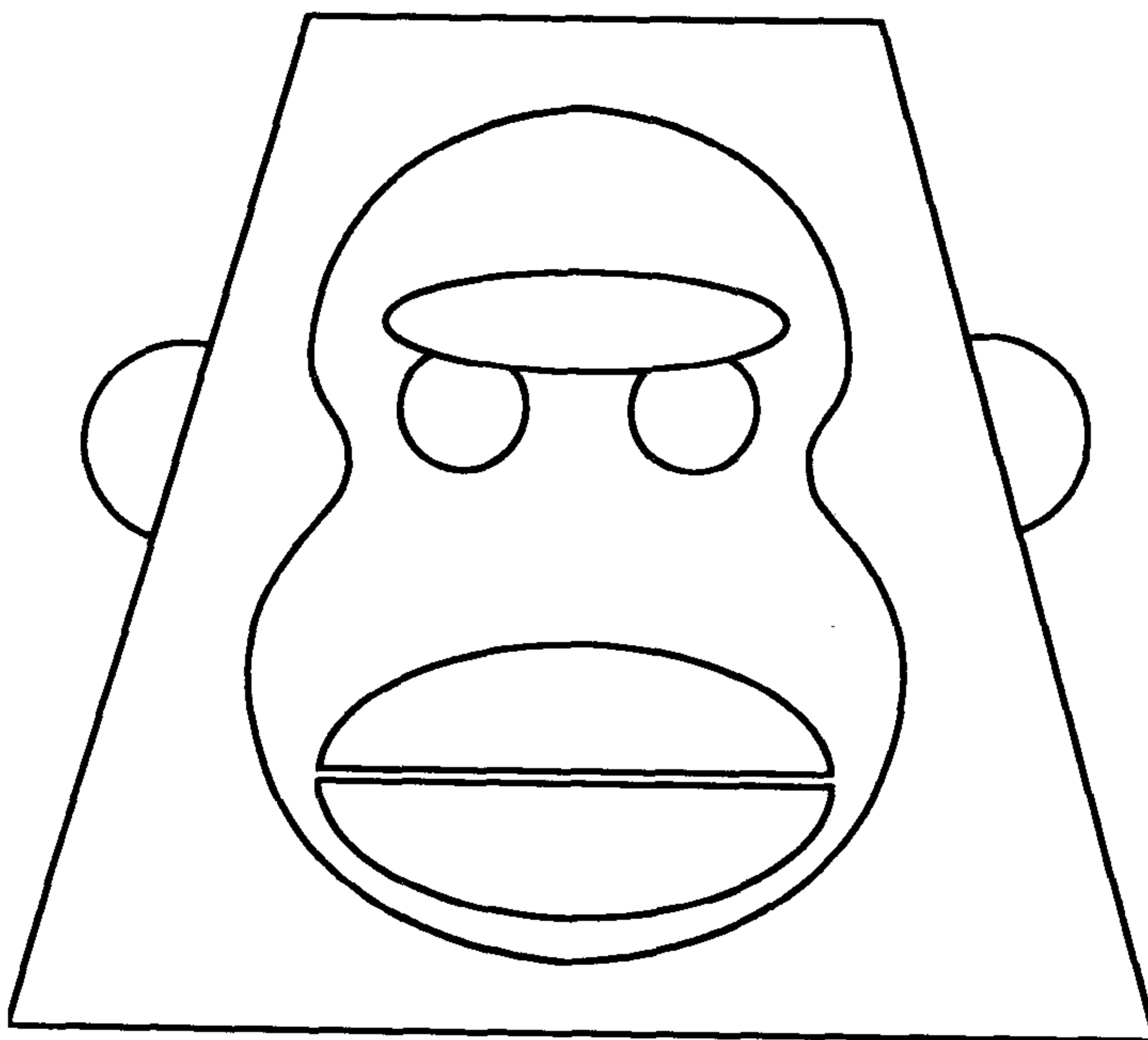
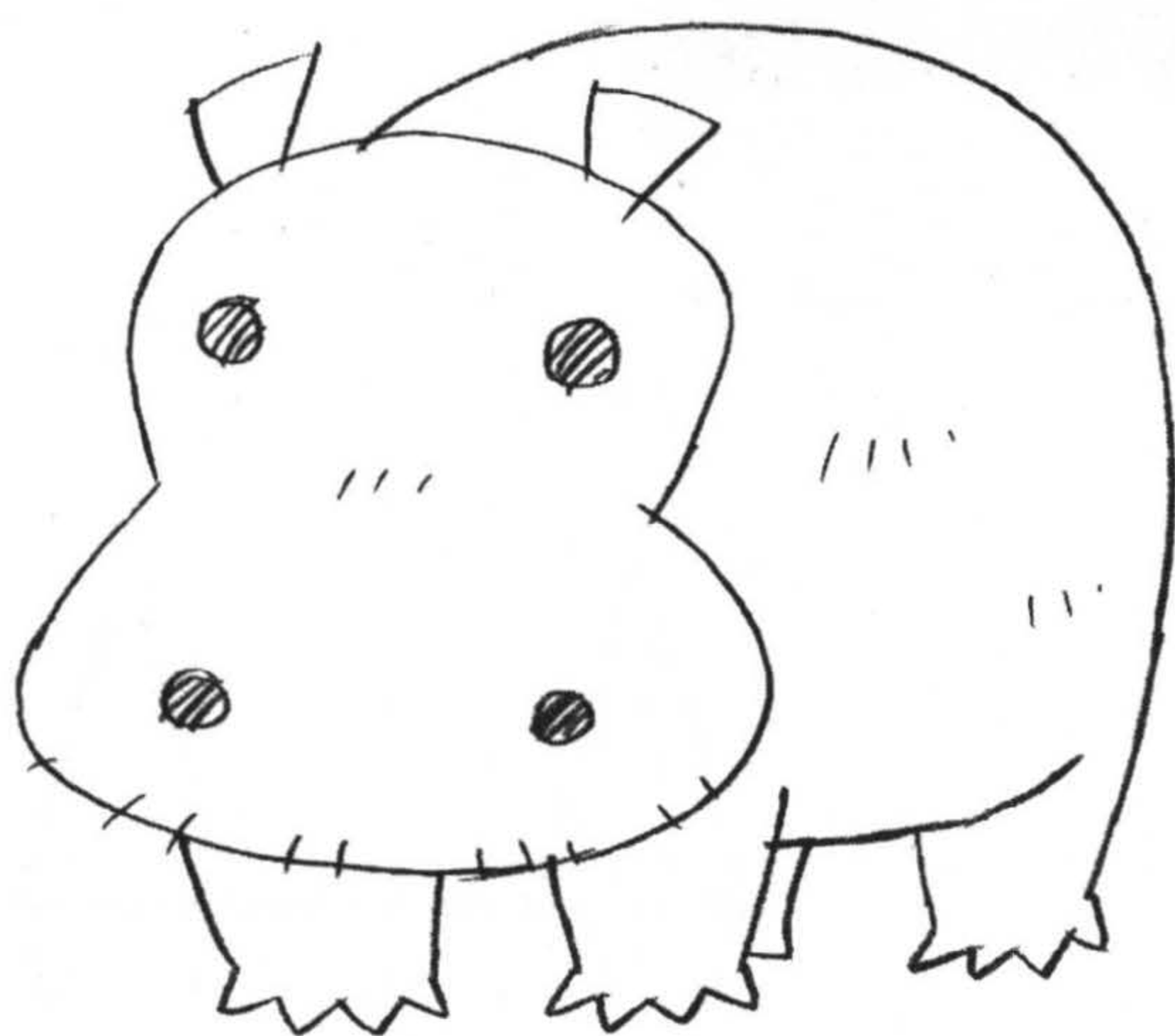
东洋猫的最大特征就是圆脸。还有就是猫所特有的让人怜爱的感觉。所以需要表现出能够刺激在“人物篇”说明过的母性本能和父性本能的比例和搭配。

西洋猫

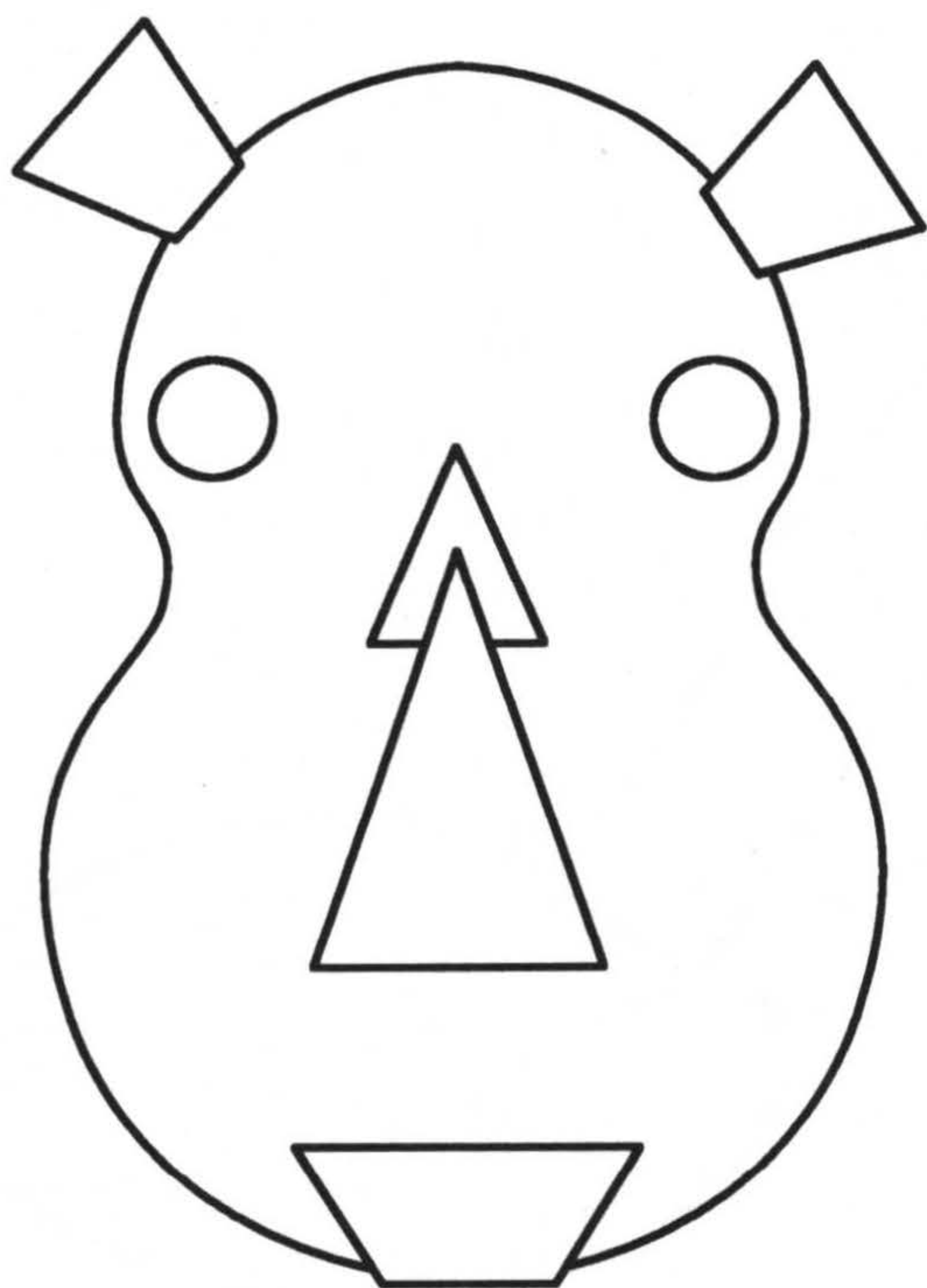
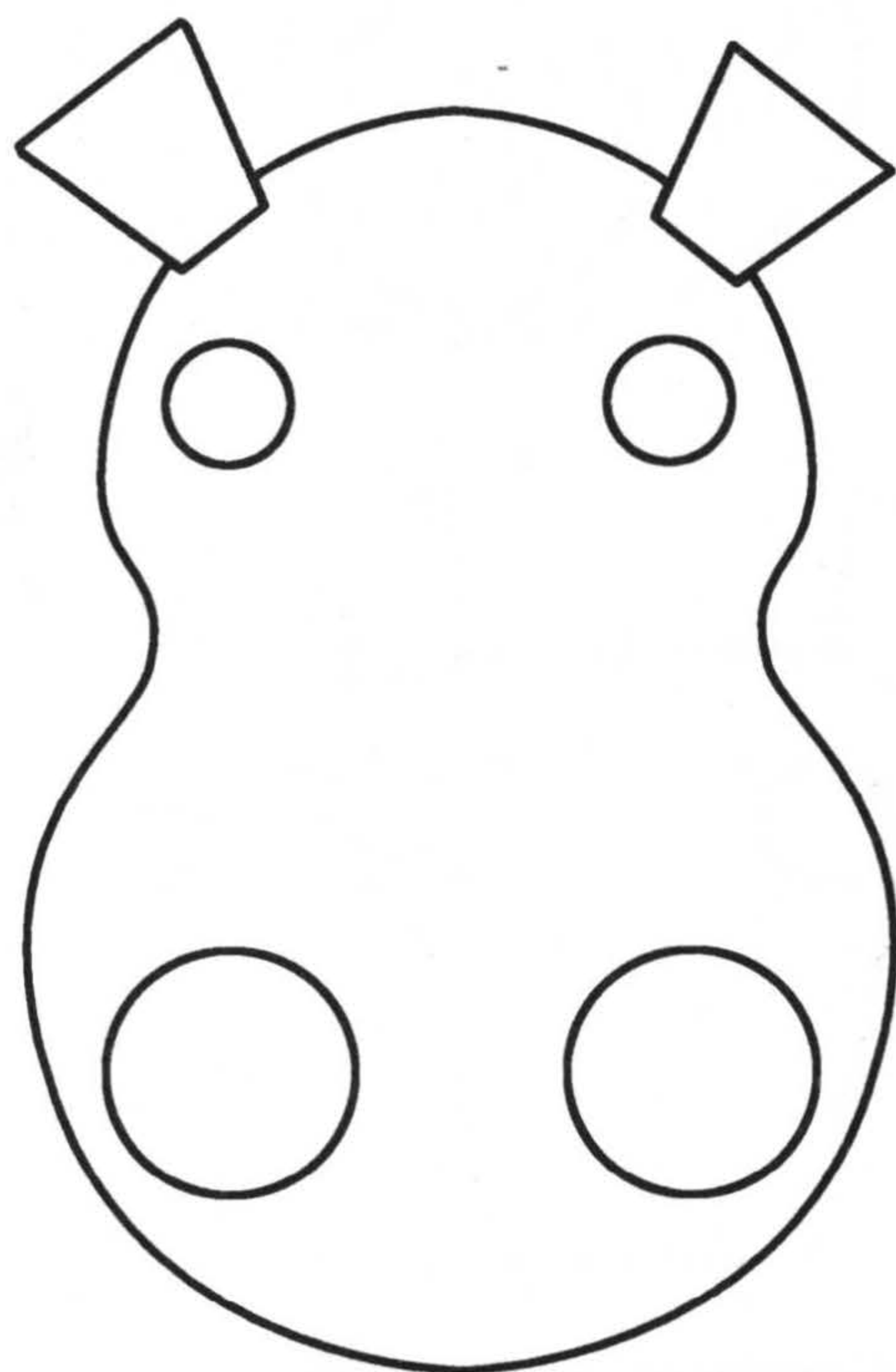
下巴尖细，从某种方面来说更接近于野生感觉的西洋猫，由于种类的不同在外表印象上也有差别，所以相对而言比较好捕捉形状。

东洋猫
西洋猫

猴子

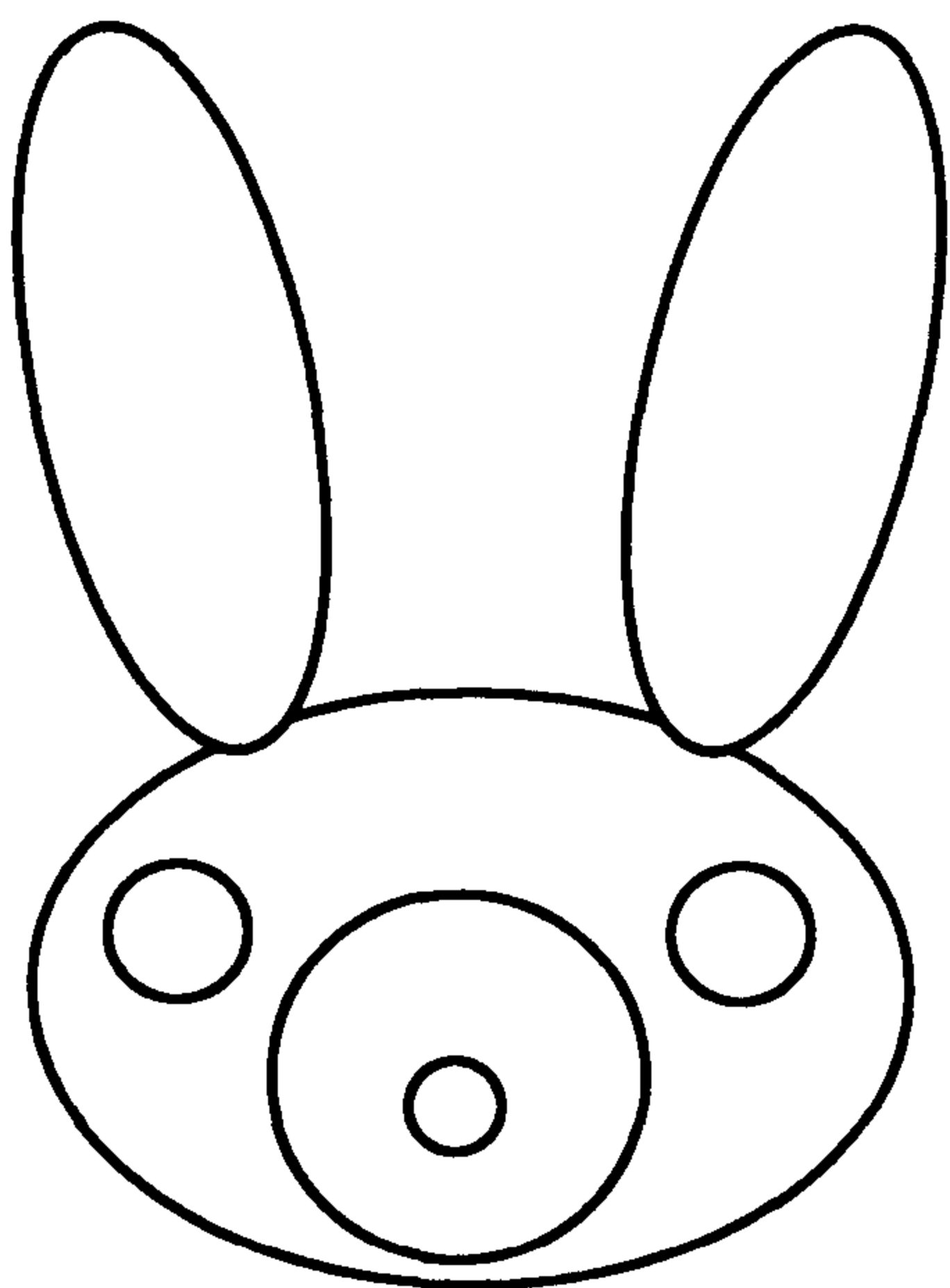
因为猴子接近人类，所以整体上的比例接近人类。需要注意的是人类不会有的毛皮以及上下颚的突起。

<侧面>

猩猩

看到猩猩照片的时候，大家会注意什么地方呢？可以称为特征的还是那个宽额头吧？通过改变猴子外观的额头比例，就可以表现出“猴子味”来。

黑猩猩

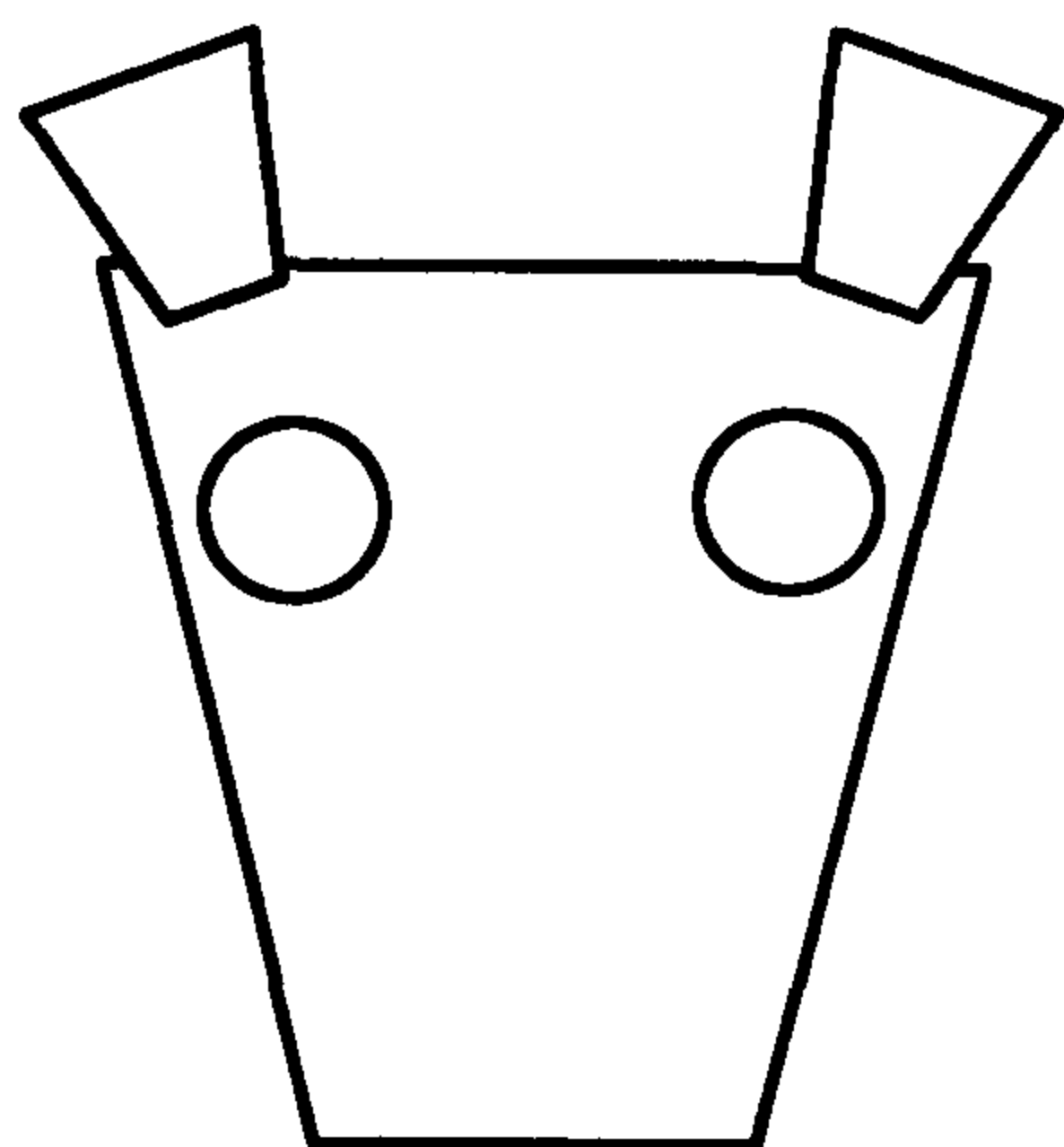
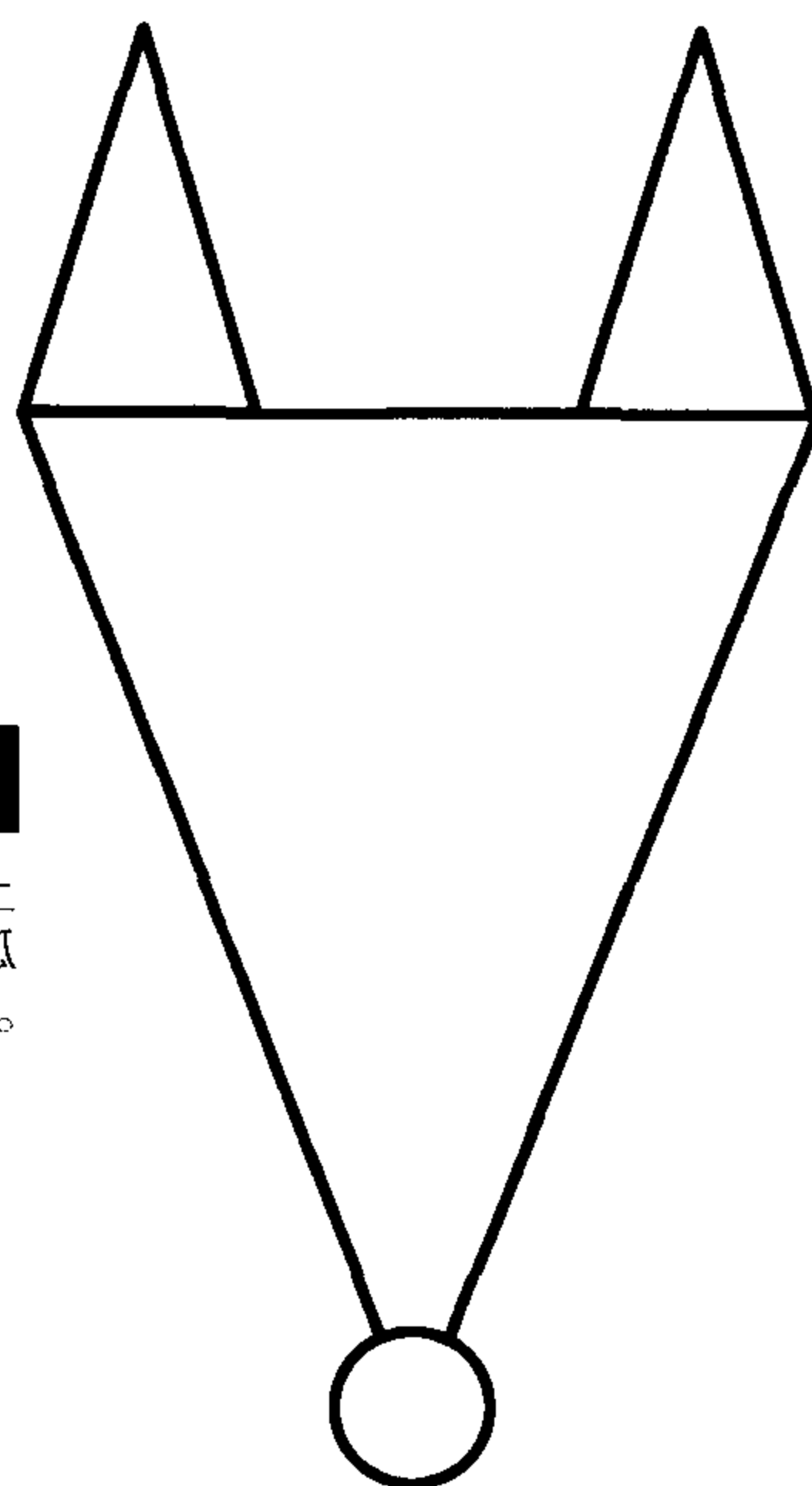
同样还是来考虑一下它和猴子的差别吧。因为黑猩猩和猴子的差别主要是在下巴到脖子的粗细和额头的粗壮程度上，因此要考虑一下该用什么图形来表现这些部分。

河马

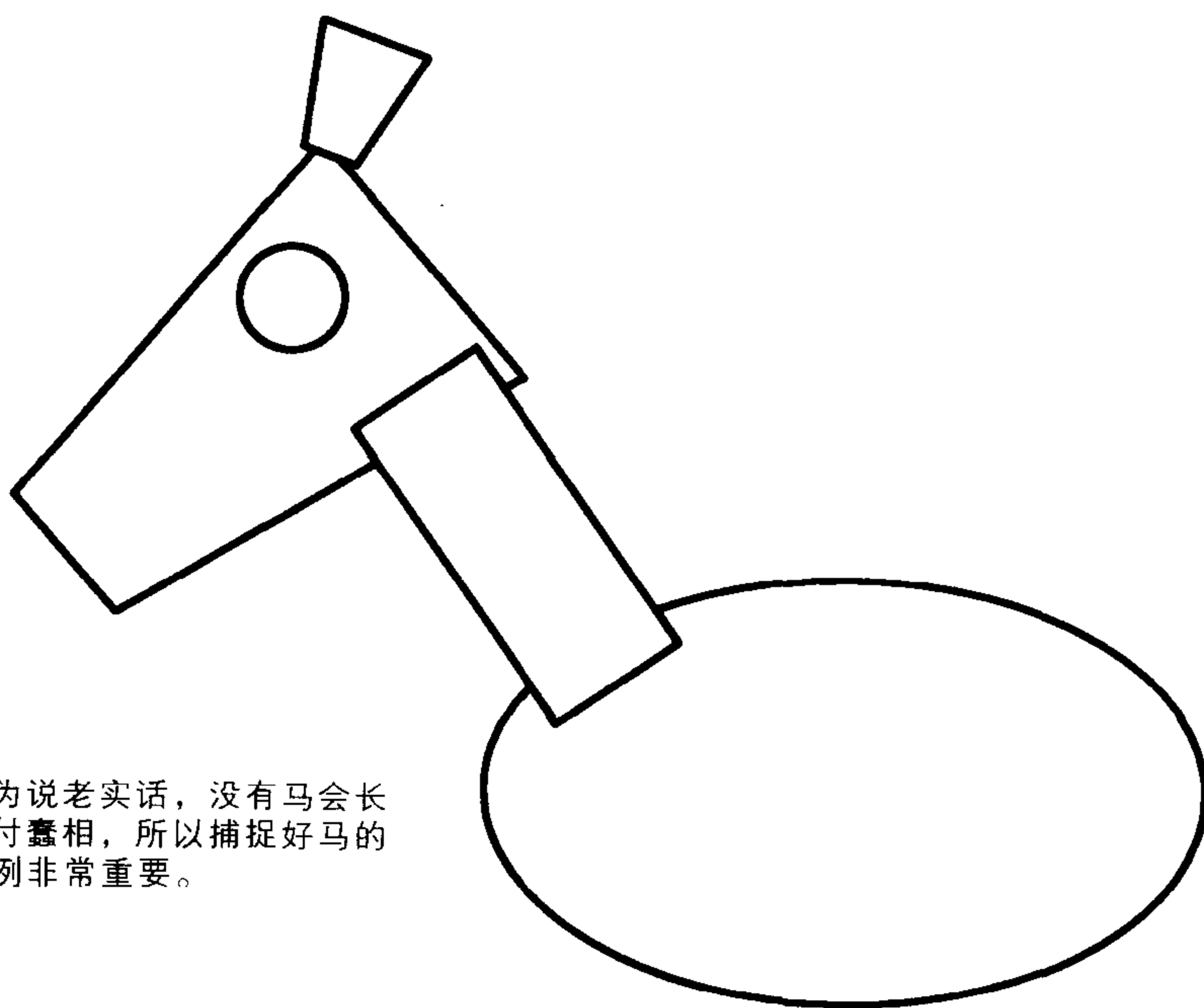
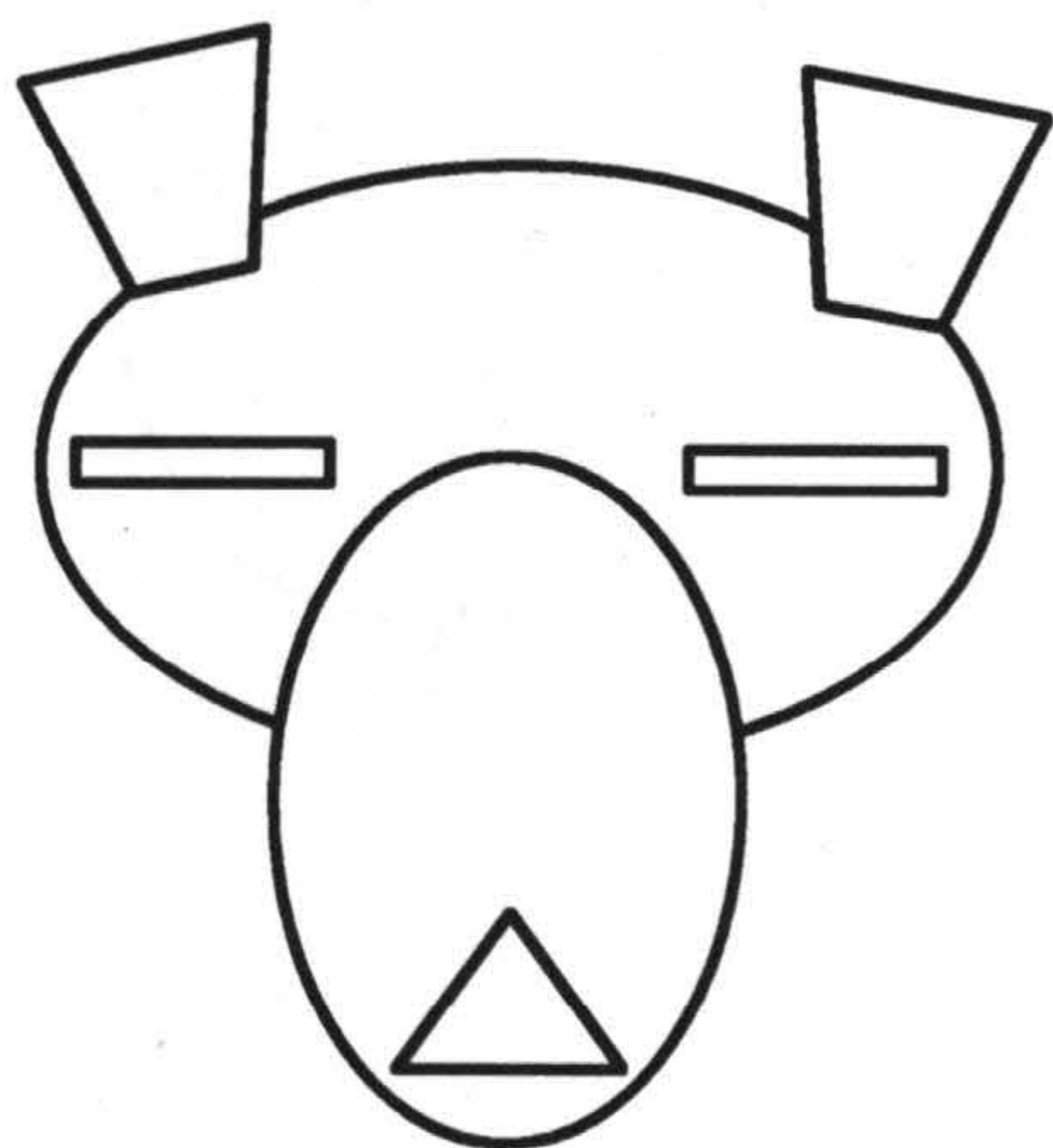
河马的特征是脑袋大，外观像个葫芦。在脸孔的部件上要注意河马没有角，鼻孔大。

犀牛

因为有犄角这个比较大的特征，所以比较容易找到感觉。不过因为偶尔也有人会错意，所以在画成年犀牛的时候，画出两只角比较好。

兔子

众所周知，兔子的最大特征就是长长的耳朵。虽然也有弧形耳朵的兔子，但是只要抓住耳朵位置和外观特征就不会有问题了吧?

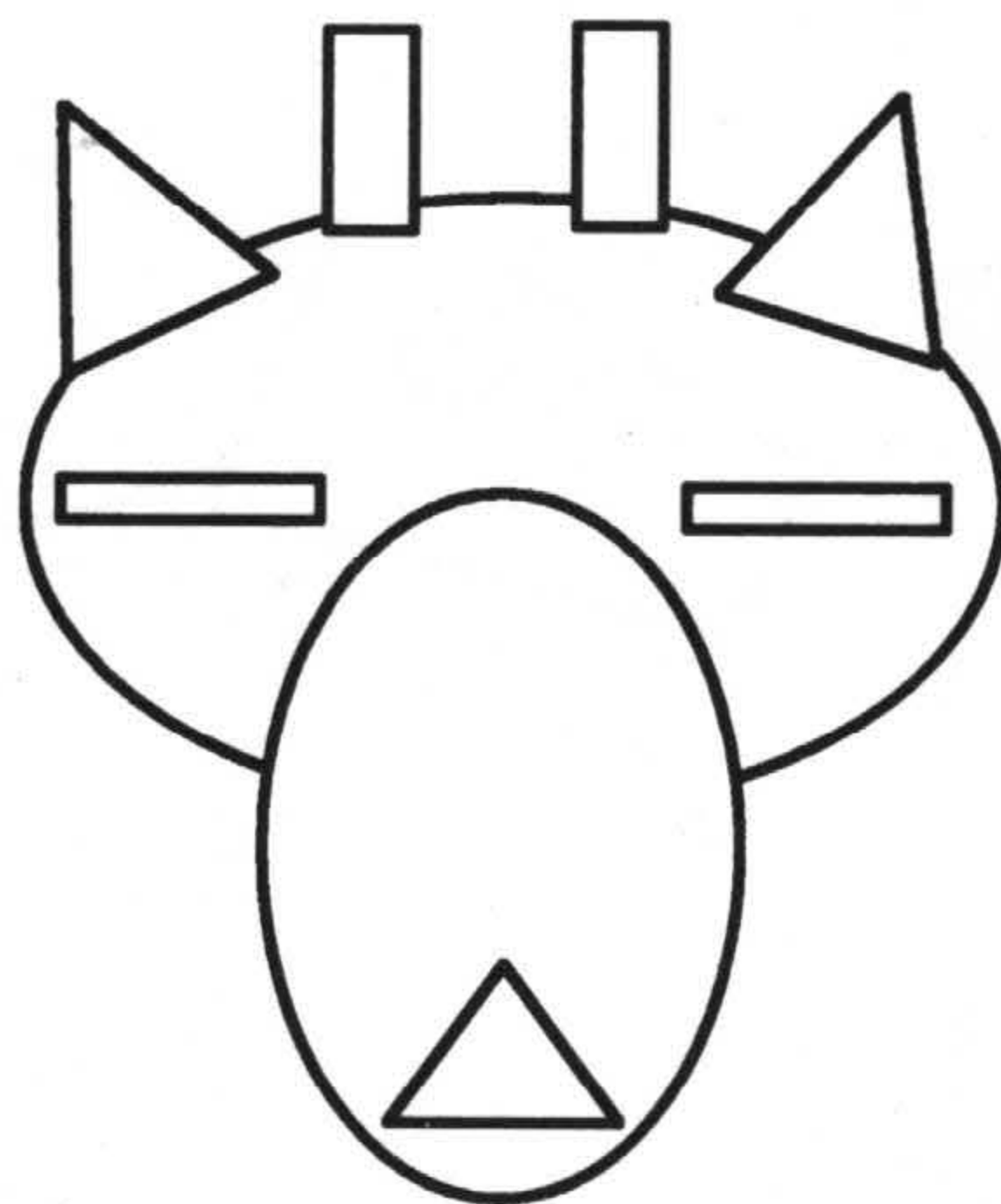
狐狸

因为是犬科，所以只要在整体上保持狗的特征，再留神表现出狐狸风格的细长脸孔轮廓就可以了。

马

虽然一提到马脸，人们就常常想到搞笑艺人和脸长的人。但是实际见过马的人应该就会明白，虽然脸确实长，但是其实还是相当帅啦（笑）。

因为说老实话，没有马会长一付蠢相，所以捕捉好马的比例非常重要。

骆驼

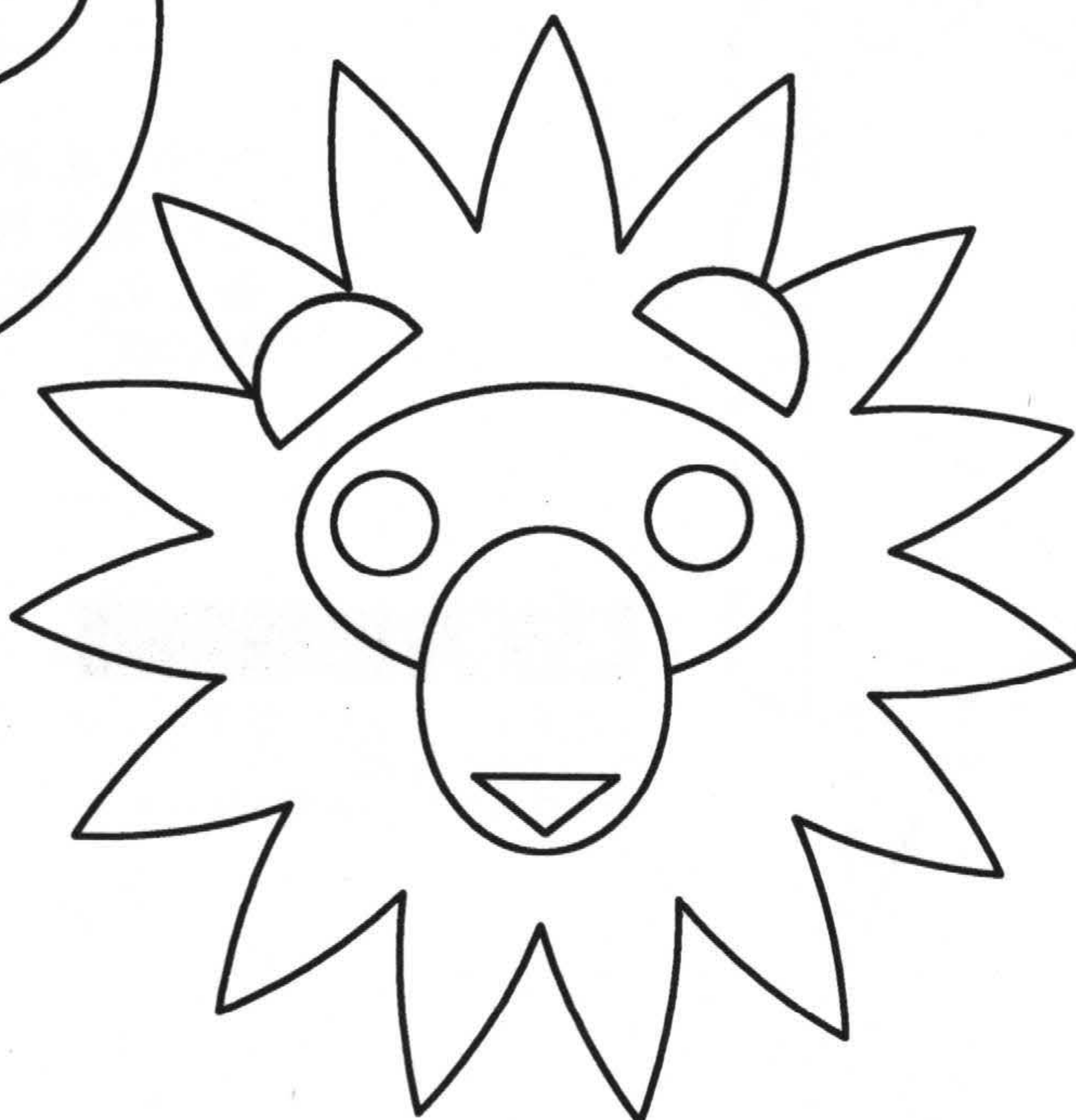
虽然基本外观感觉和长颈鹿一样，但是因为耳朵等等的形状有其特征，所以如果不好好把握的话就会变成长颈鹿感觉的骆驼。

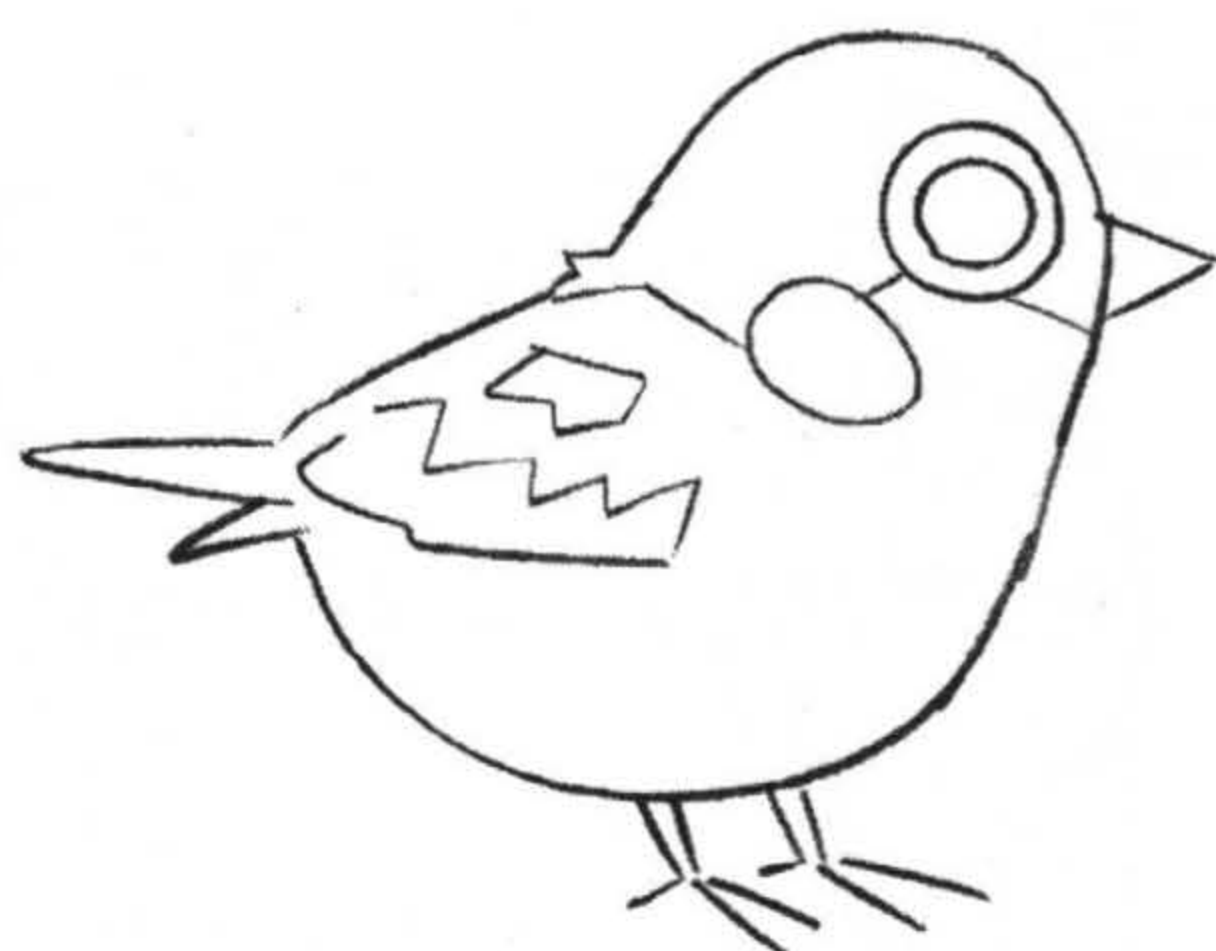
长颈鹿

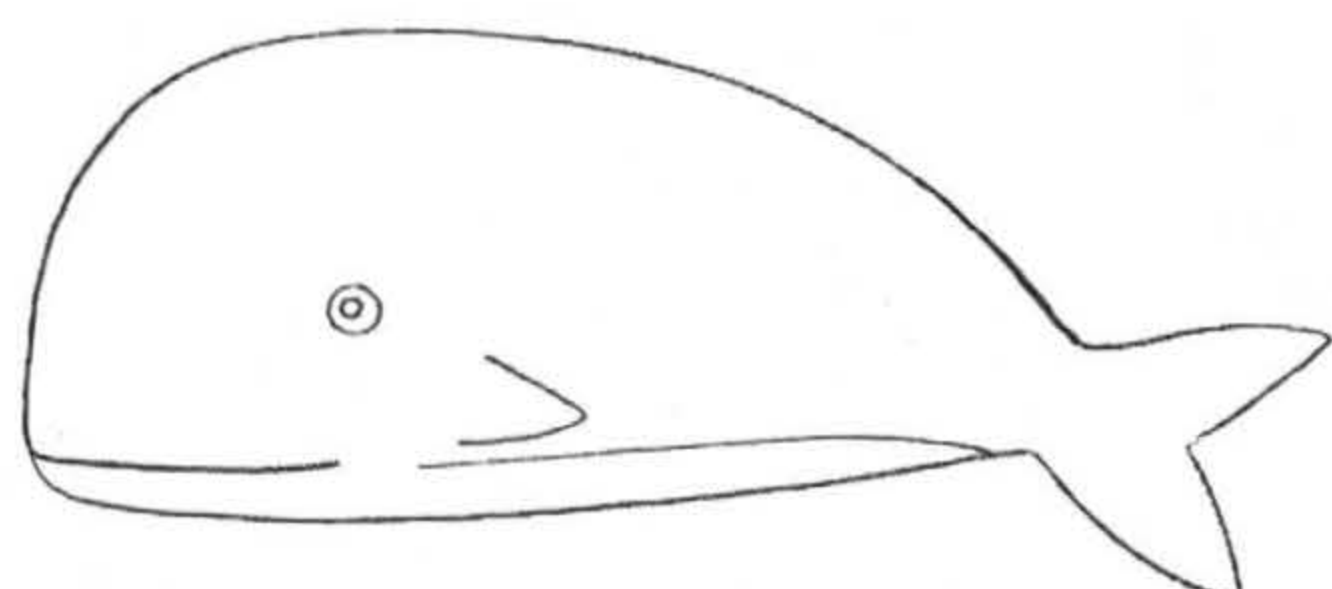
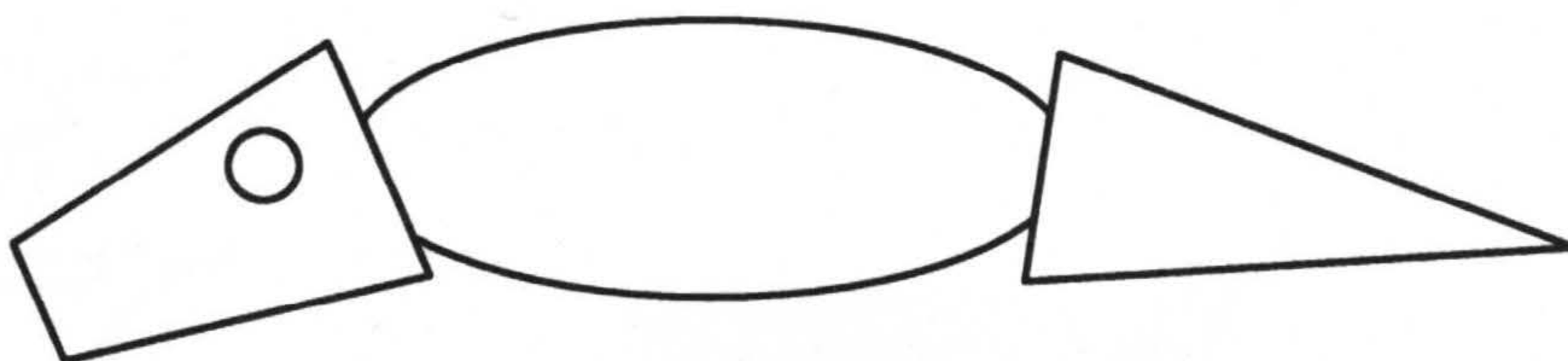
和骆驼有耳朵与犄角上的差别，如果不好好把握的话就会成为骆驼感觉的长颈鹿（笑）。

熊

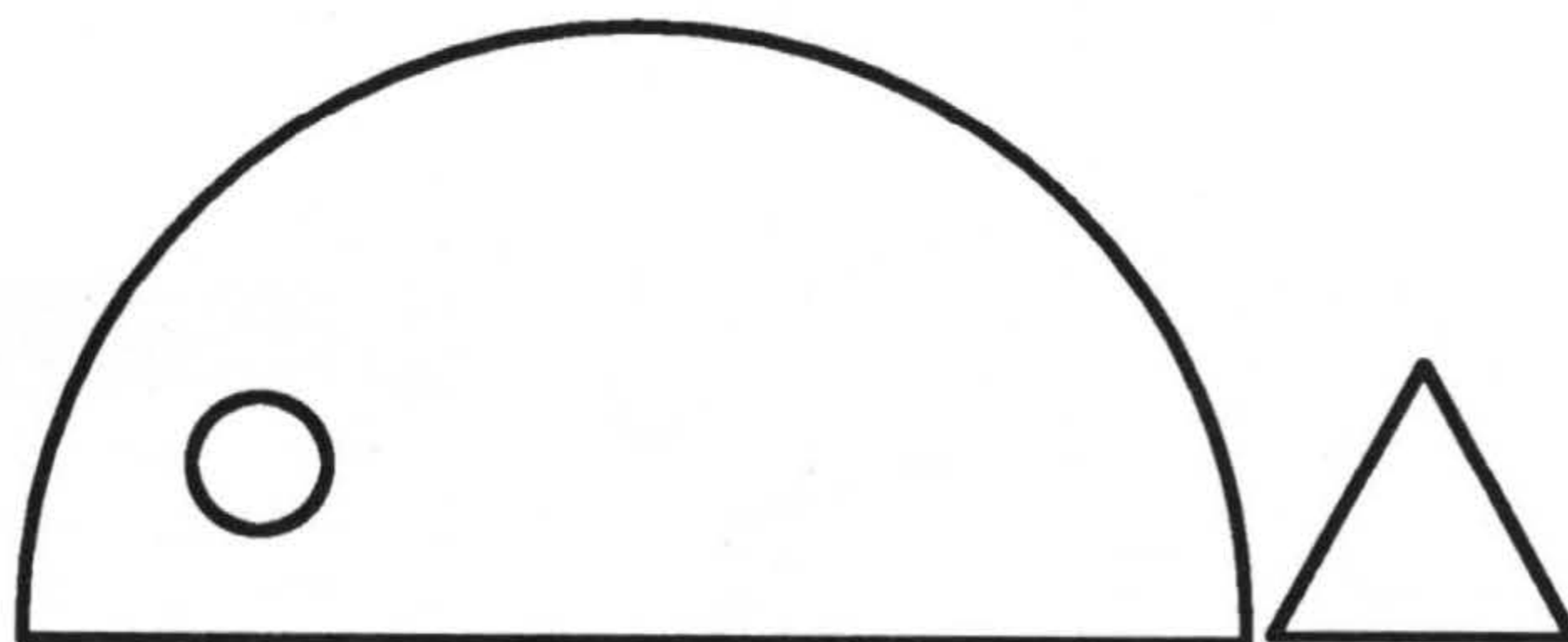
熊虽然给人相当可怕的印象，但是实际上从外观来说却拥有圆脸有些可爱。因此除非是剧情上需要表现可怕，所以画成圆脸的、可爱的熊就可以了。

狮子

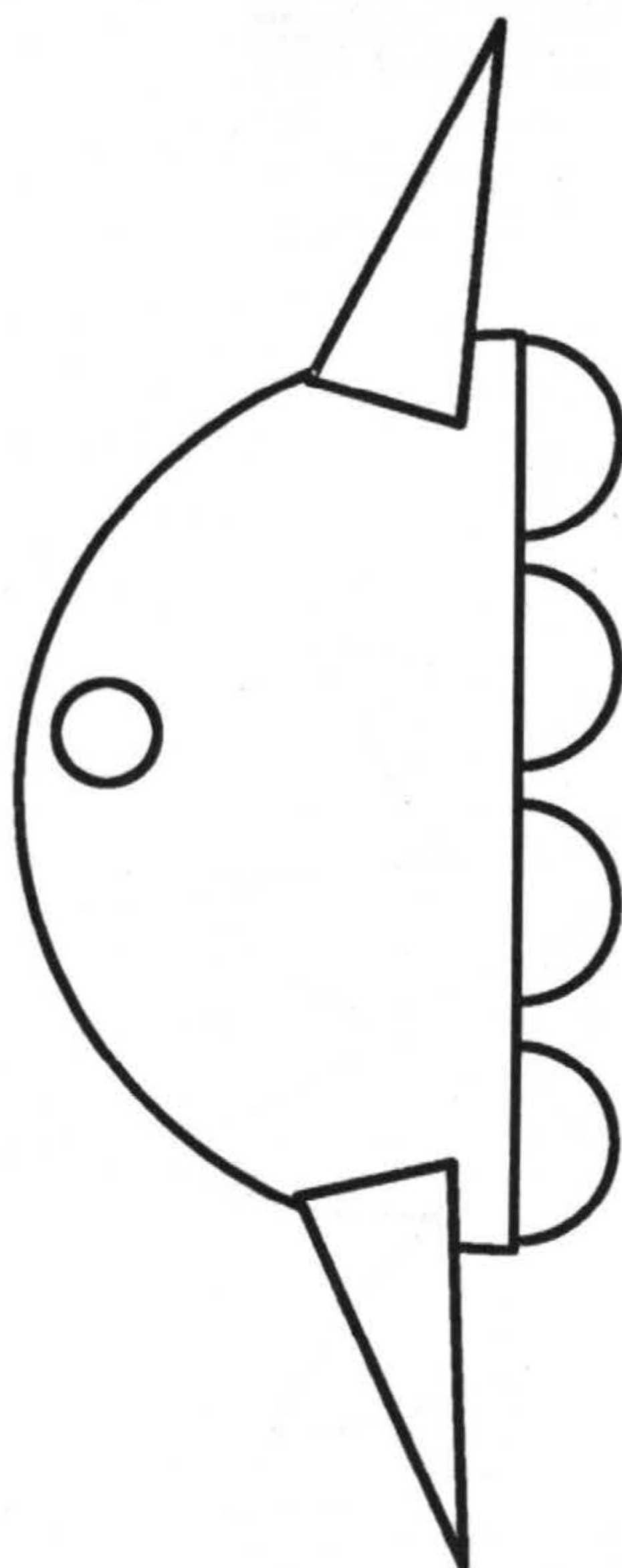
如同图中所表现的那样，脸孔的部件和熊的差别很小，所以最重要的还是表现狮子最大的特征，也就是一圈鬃毛。

鸟

从要飞翔的视点出发来思考，因为毕竟有空气阻力的问题，所以基本上的轮廓应该是“圆形”。

鳄鱼·蜥蜴

包括蛇类在内，长形的生物考虑其外观印象的时候需要把头的部分和身体、尾巴分开考虑。

鲸鱼

画鲸鱼的话，就如同我们在街头常见的插图那样，使用半圆看起来会比较明了。

飞行或者游泳的动物全都具备阻力比较小的形状。

翻车鱼

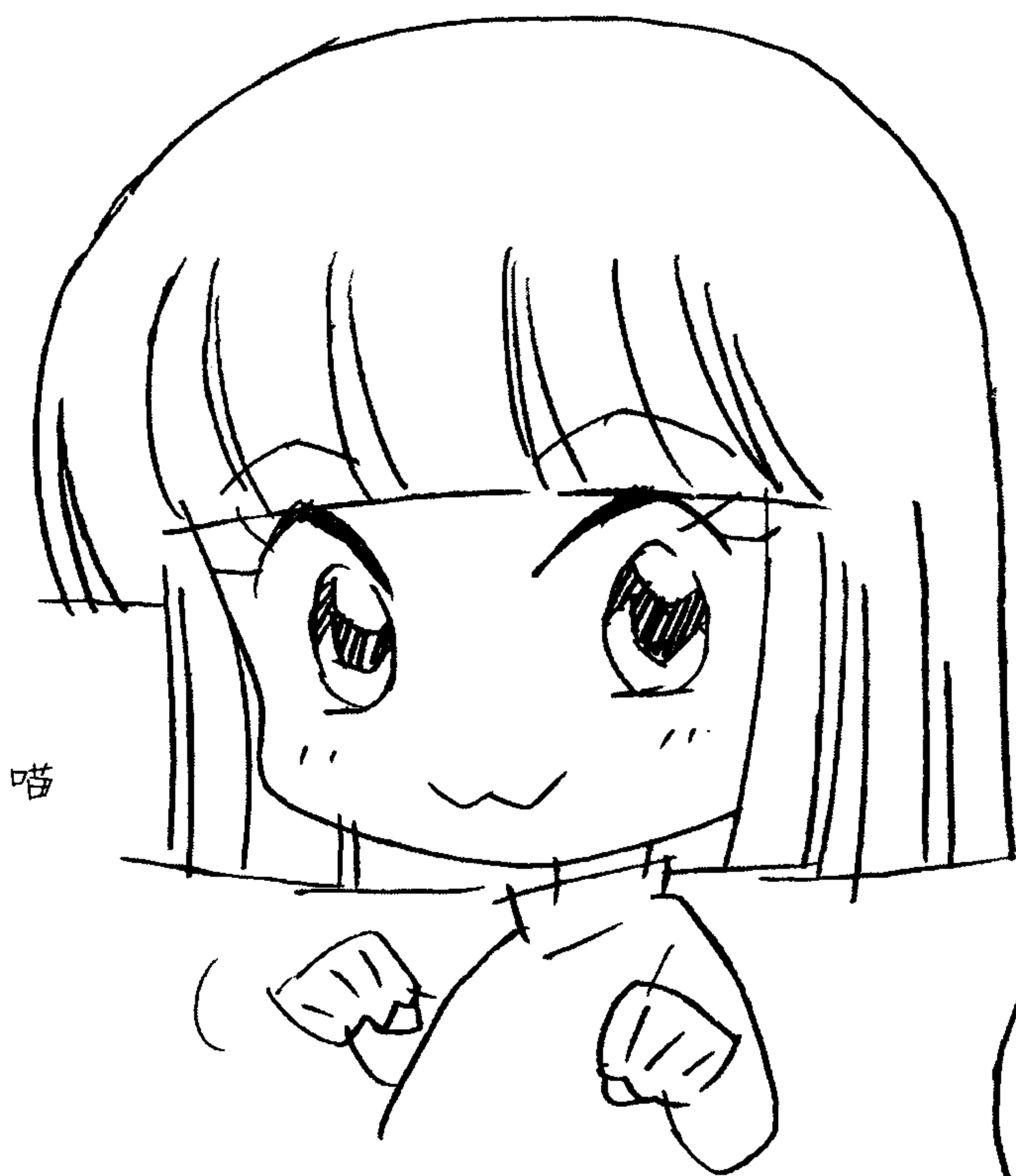
在水族馆也可以看见的翻车鱼拥有非常简单易懂的形状。
除了鳍以外都用半圆来画就足够了。

什么是动物的拟人化？

Answer

就算同样是拟人化，也分两大类型。一种是让动物穿上衣服，采取和人类相似的动作，但是自始至终以动物为主体。另一种则是就好像人类在进行动物的动作，尽可能表现动物接近人类的表现形式。在外国的电影中可以看到相当数量的动物的拟人化，多半是因为看的人积极地感觉到了和动物们的亲近吧？而在日本就比较遗憾，作为一个发达国家来说，了解动物的人的比例并不高，有不少人到现在也还只知道救护犬。

有人类模仿动物感觉的拟人化，和动物模仿人类感觉的拟人化两种类型。虽然当然两种都是动物的“拟人化”，但如果是和人类演对手戏的话，前者就比较好，但如果是动物之间的交流的话，就是后者要好一些。

有一段时间，“猫耳少女”曾经很流行，那个是应该作为猫变成了人类来考虑呢，还是应该作为人类变成了猫的性格来考虑，也引发过极大的争议。虽然这也可以看成是一种的拟人化，但是事实上是很多人觉得不管是谁不管是什么，只要安上“猫耳朵”感觉就比较好。虽然我不是想说猫耳少女不好，但是我希望大家考虑一下“安猫耳朵”这个表现方法的意义。就算大家认为通过这个可以表现出人类外表难以表现的东西，感觉上比较有个性，但是在猫耳少女已经诞生了几十年后的现在，只要加上猫耳朵就真的能算有个性了吗?

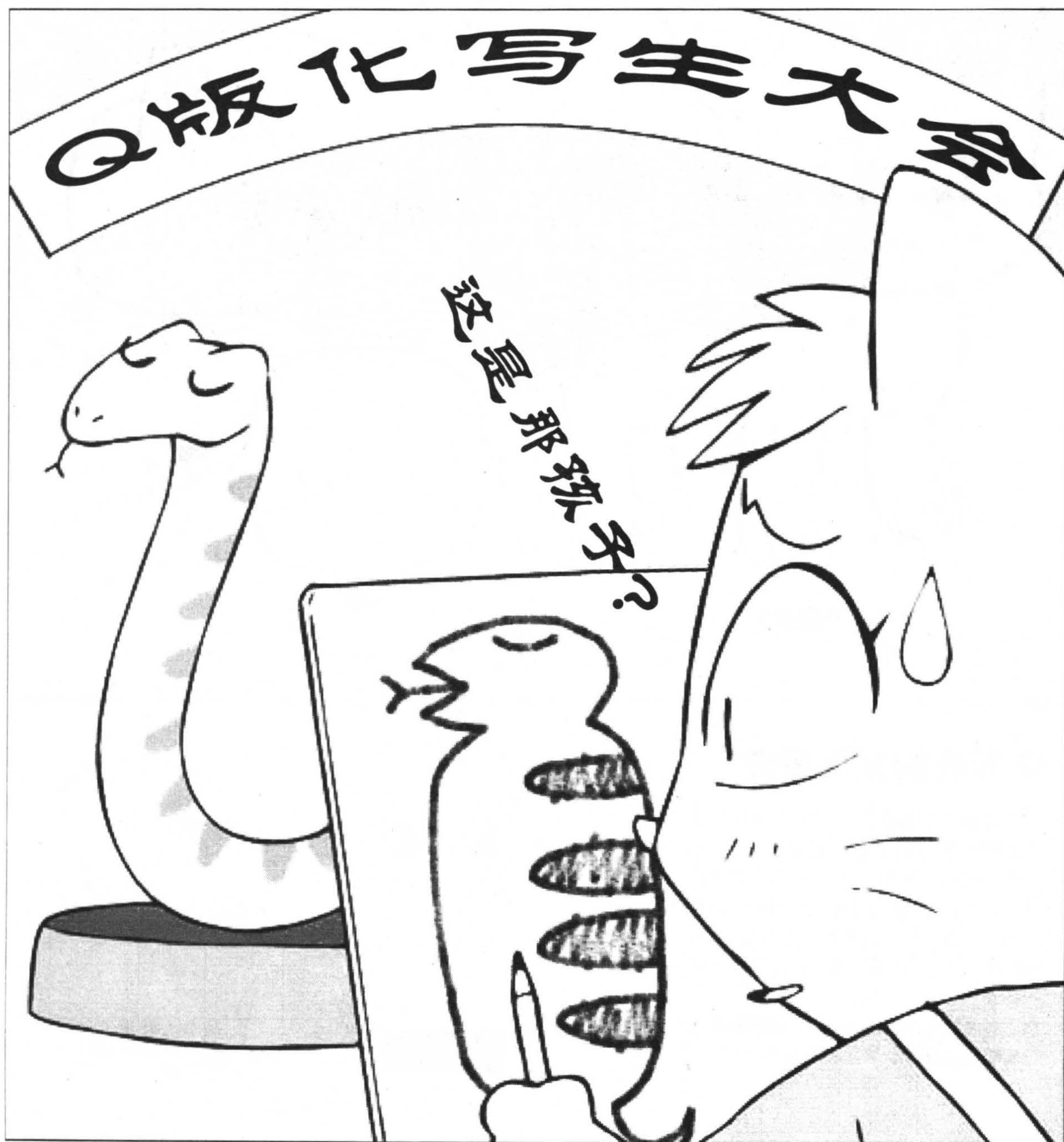
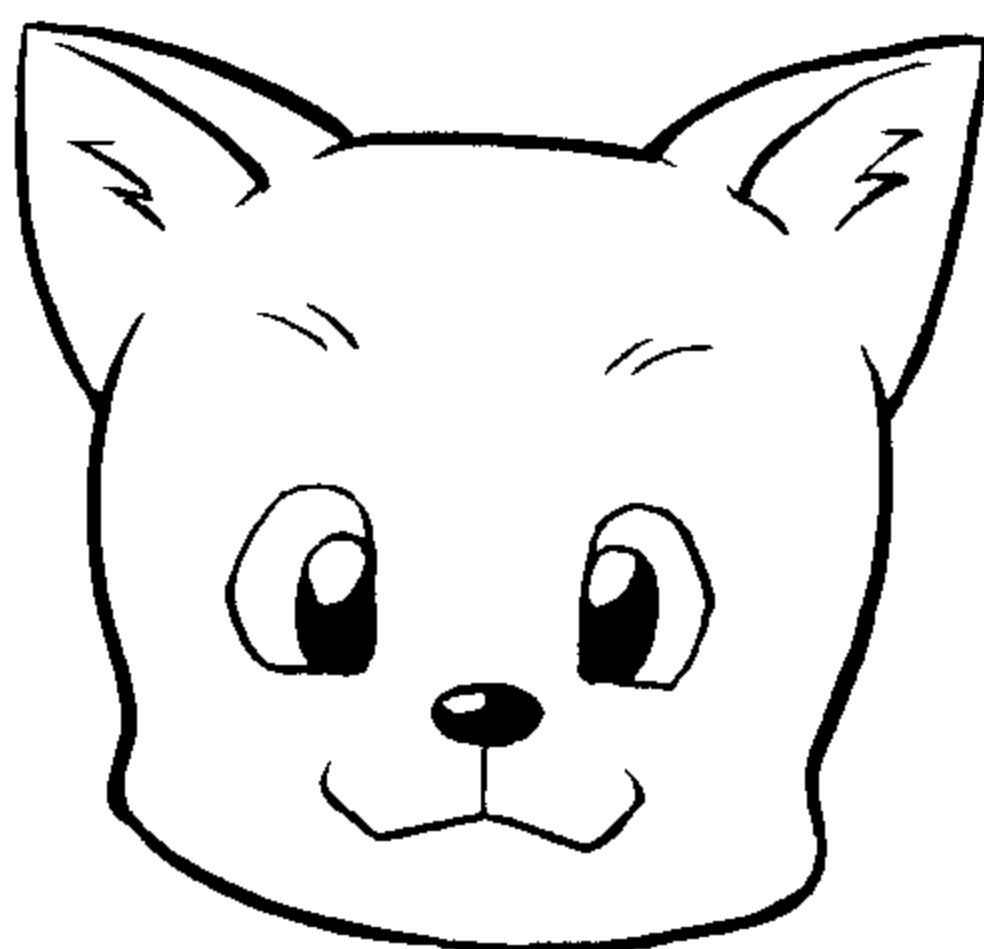
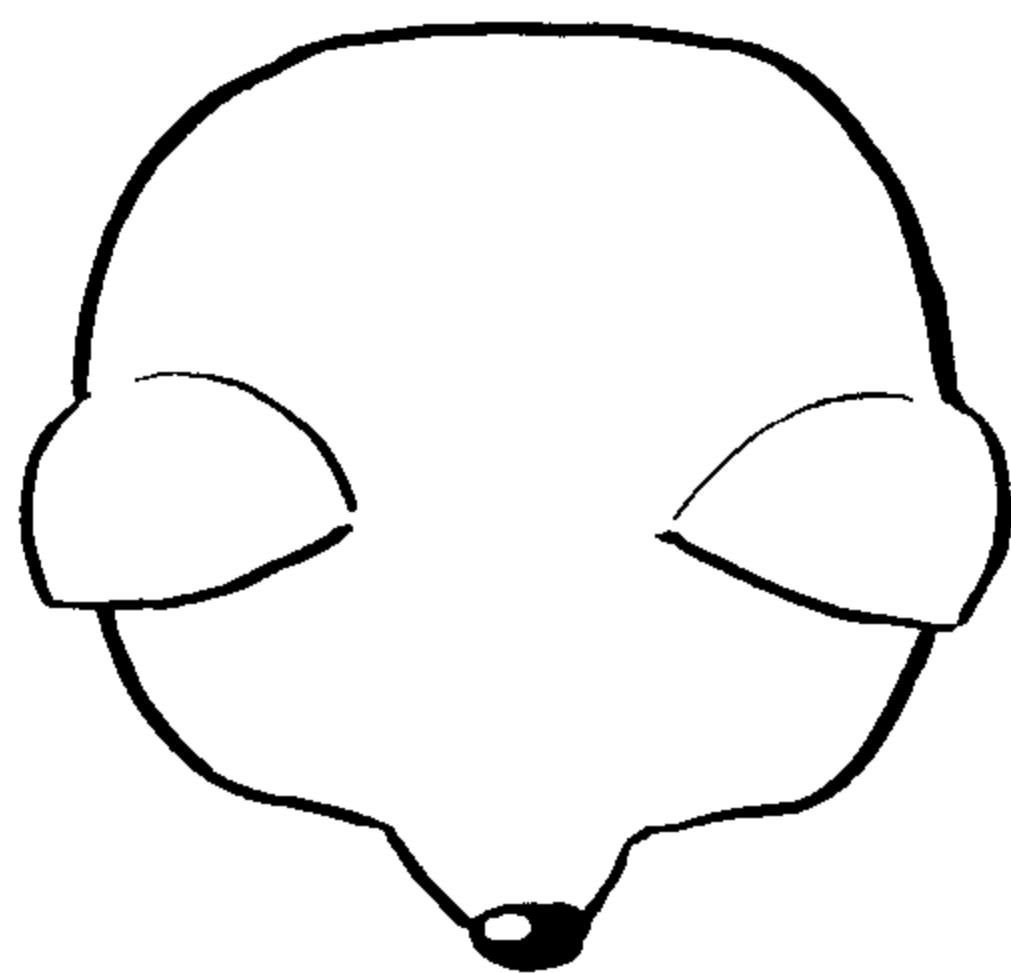
拿服装来说，就绝对不会出现这样的情况吧。就算曾经有个穿着青蛙服装的漫画很流行，也没有人会让自己作品中出现的所有角色全穿上青蛙装吧？而且就算穿了也表现不出个性，最糟糕的是还可能侵犯版权。对于那些将已经存在的东西全都拿来进行同样处理就心满意足的漫画家们，真的是希望他们能好好想想了。

虽然“猫耳朵”并不坏，但是如同人物篇也曾介绍的一样，在划分个性的方面，它并不能成为构成个性的要素。所以在衬托无关紧要的角色的时候，作为搞笑在某几格加上也就罢了，在以动物漫画为主的时候，还是不要用的太多比较好吧？虽然也有人特喜欢这个，可不是特别喜欢的人大部分一看到猫耳朵就会觉得厌烦吧？

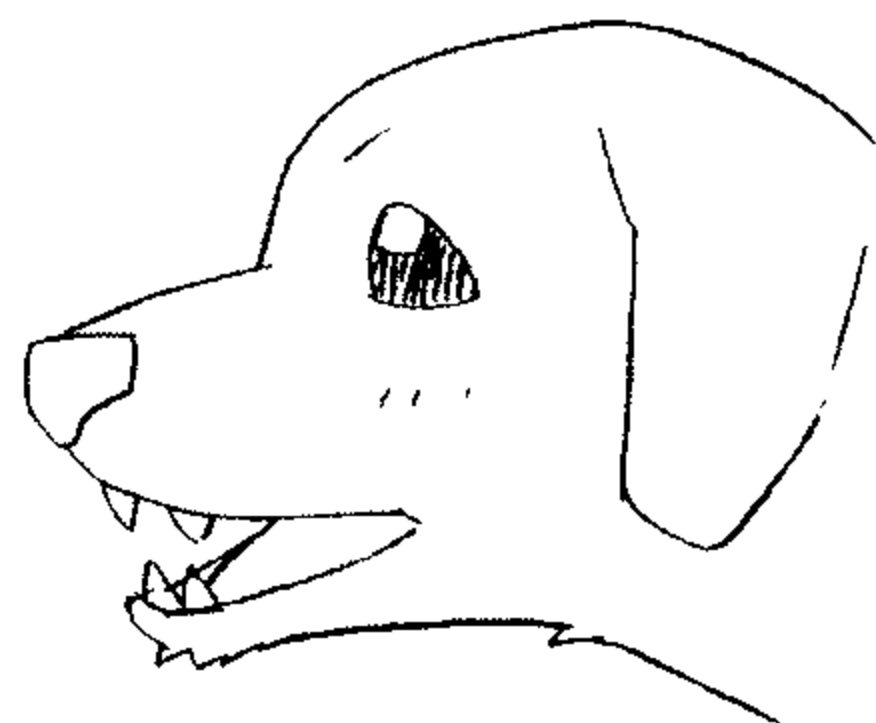
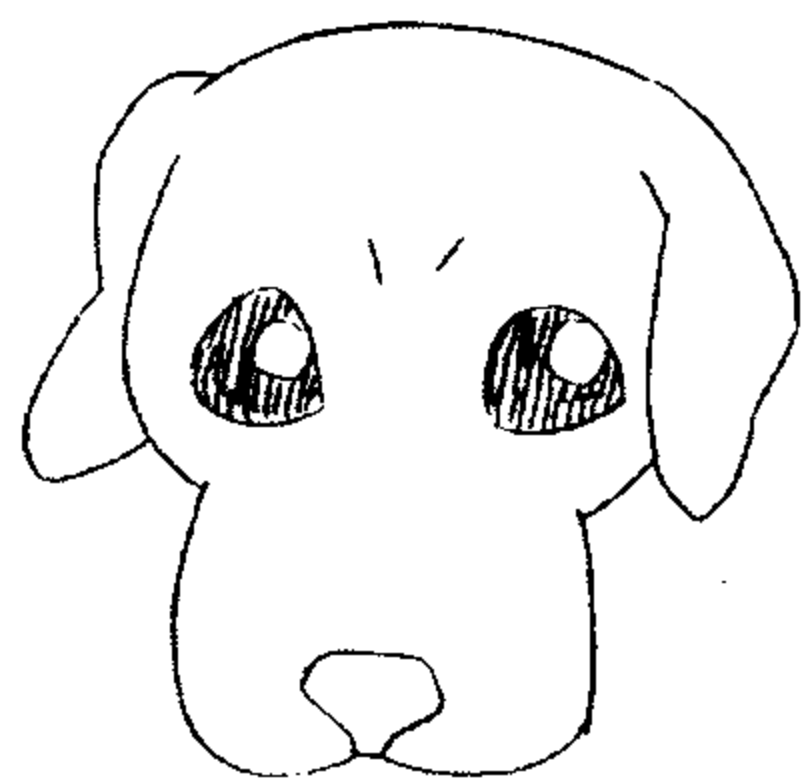
第 2 章

将动物变成 Q 版!

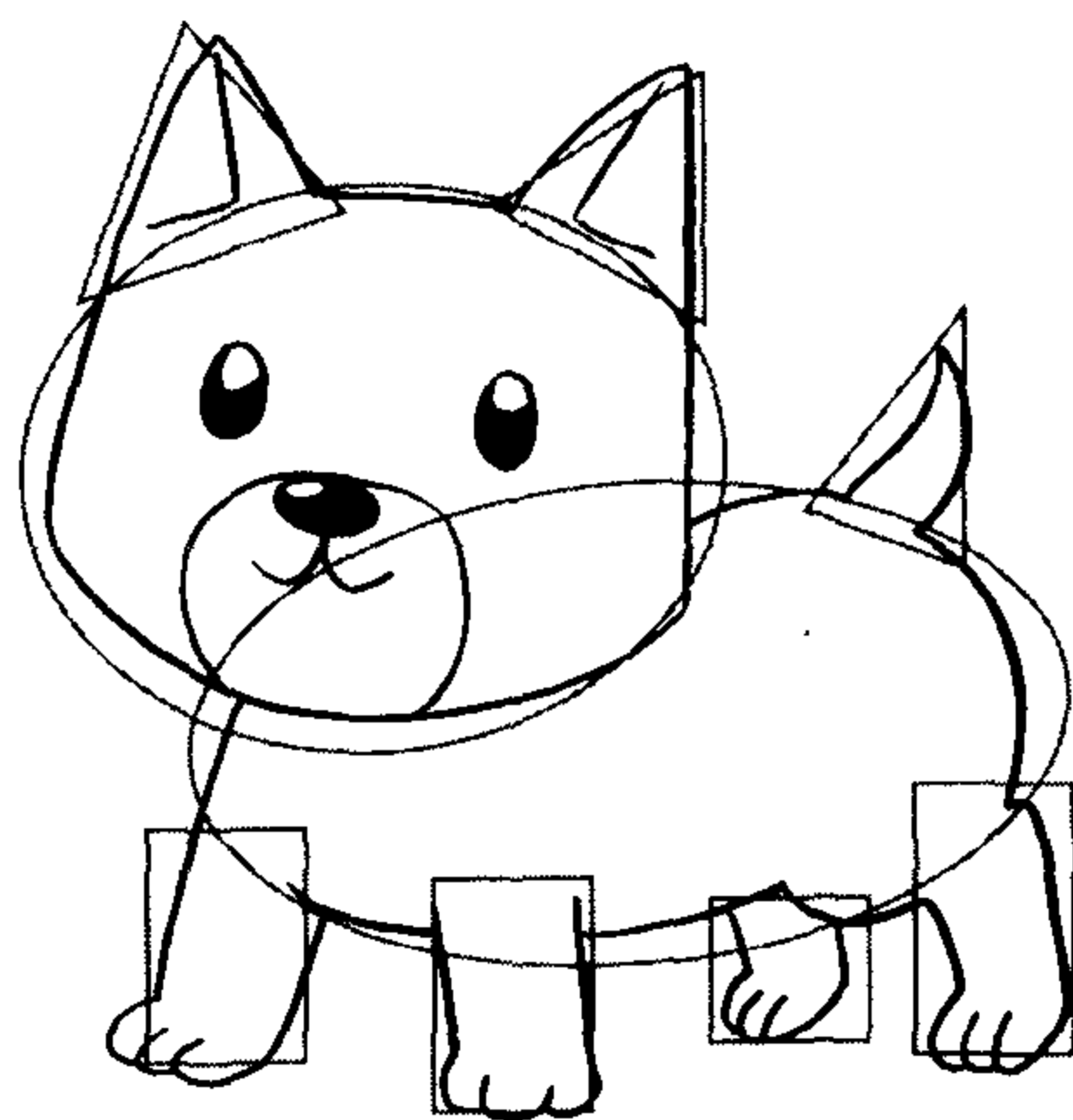
狗

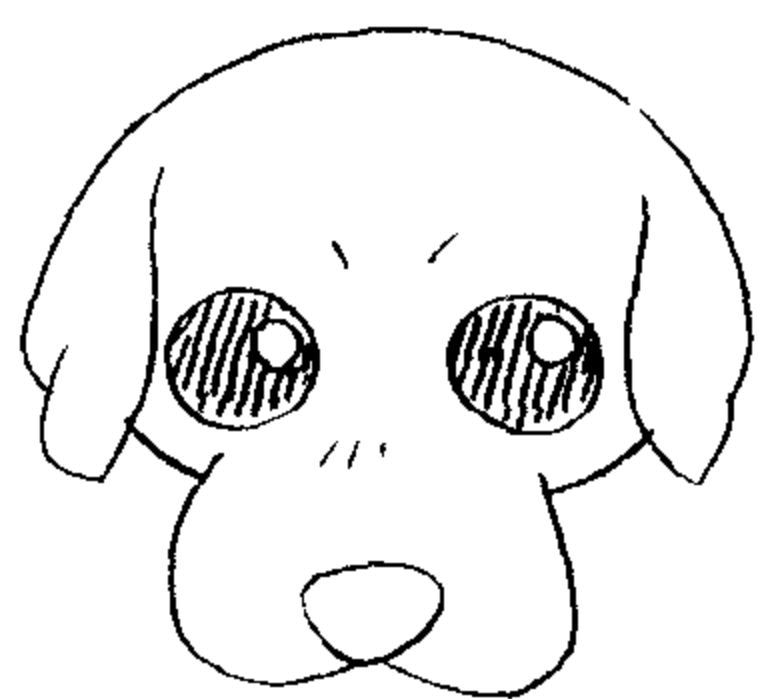
Q 版画法

〈全身〉

Q 版化的变形程度

关于Q版化变化的程度，如同在人物篇中也说明过的一样，Q版有时候不只是单独存在，也会在拥有世界观的漫画世界登场。那个时候，就有必要让变形程度去配合那个世界的背景以及其他的人物角色。因此动物和人类一样，重要的是确定特定的框架。
然后要做的就是以此为基础，根据需要进行省略或者强调，最后完成变形角色。

程度 1

基本上概括了动物的外部轮廓线就可以。

Q 版画法

NG例

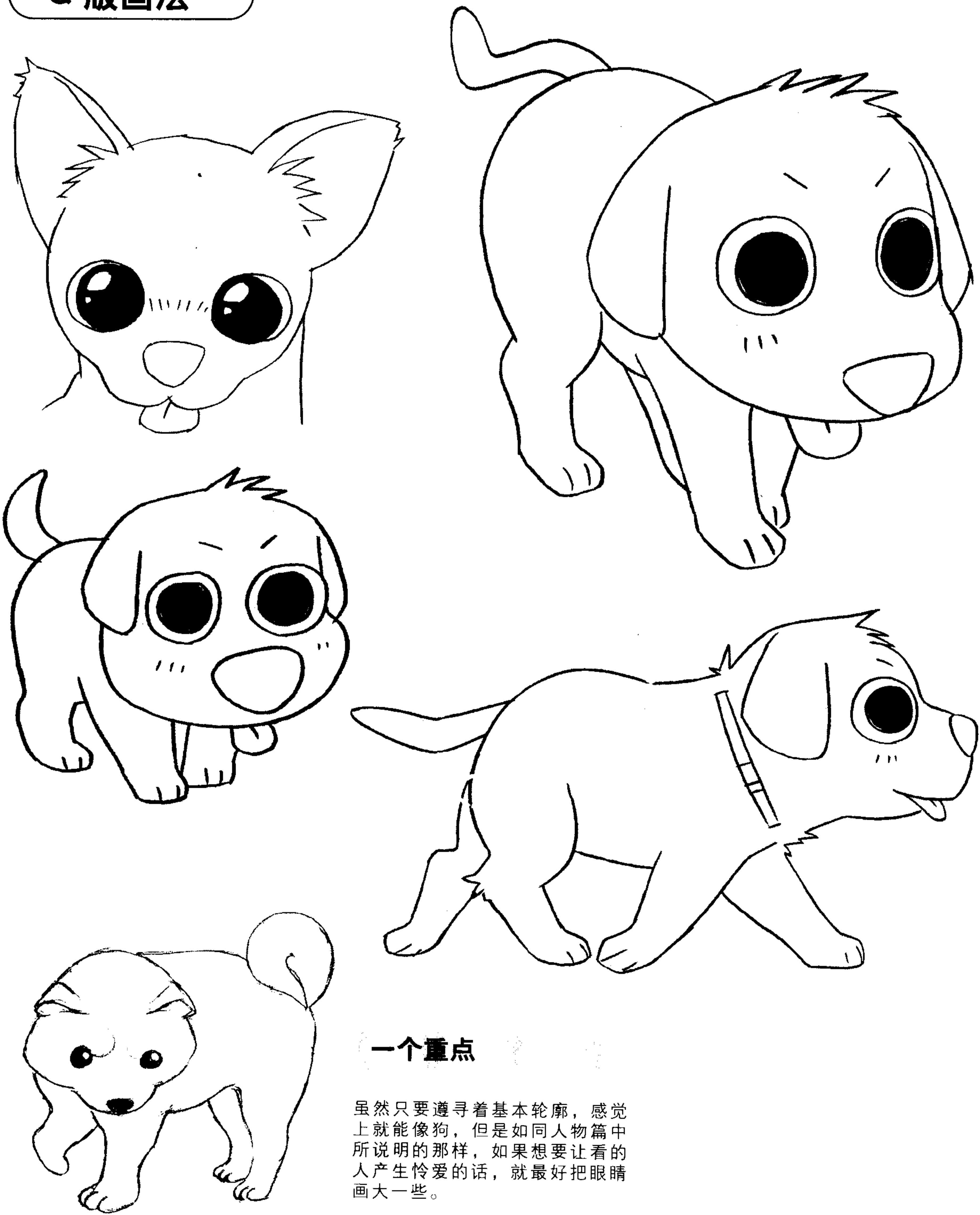
首先是在没有线条也没关系的地方有太多的线。嘴巴的前半部分，前足等的直线以及弯曲角度都过于强烈。如果从脸孔的比例来说，到鼻尖的距离又过长。

程度2

在捕捉了特征的基础上省略了不必要的要素。

程度3

形状只是捕捉了那个动物所拥有的特征。如果再进一步省略的话，就难以表现剧情，变成接近记号和符号的东西了。

狗

Q版画法

一个重点

虽然只要遵寻着基本轮廓，感觉上就能像狗，但是如同人物篇中所说明的那样，如果想要让看的人产生怜爱的话，就最好把眼睛画大一些。

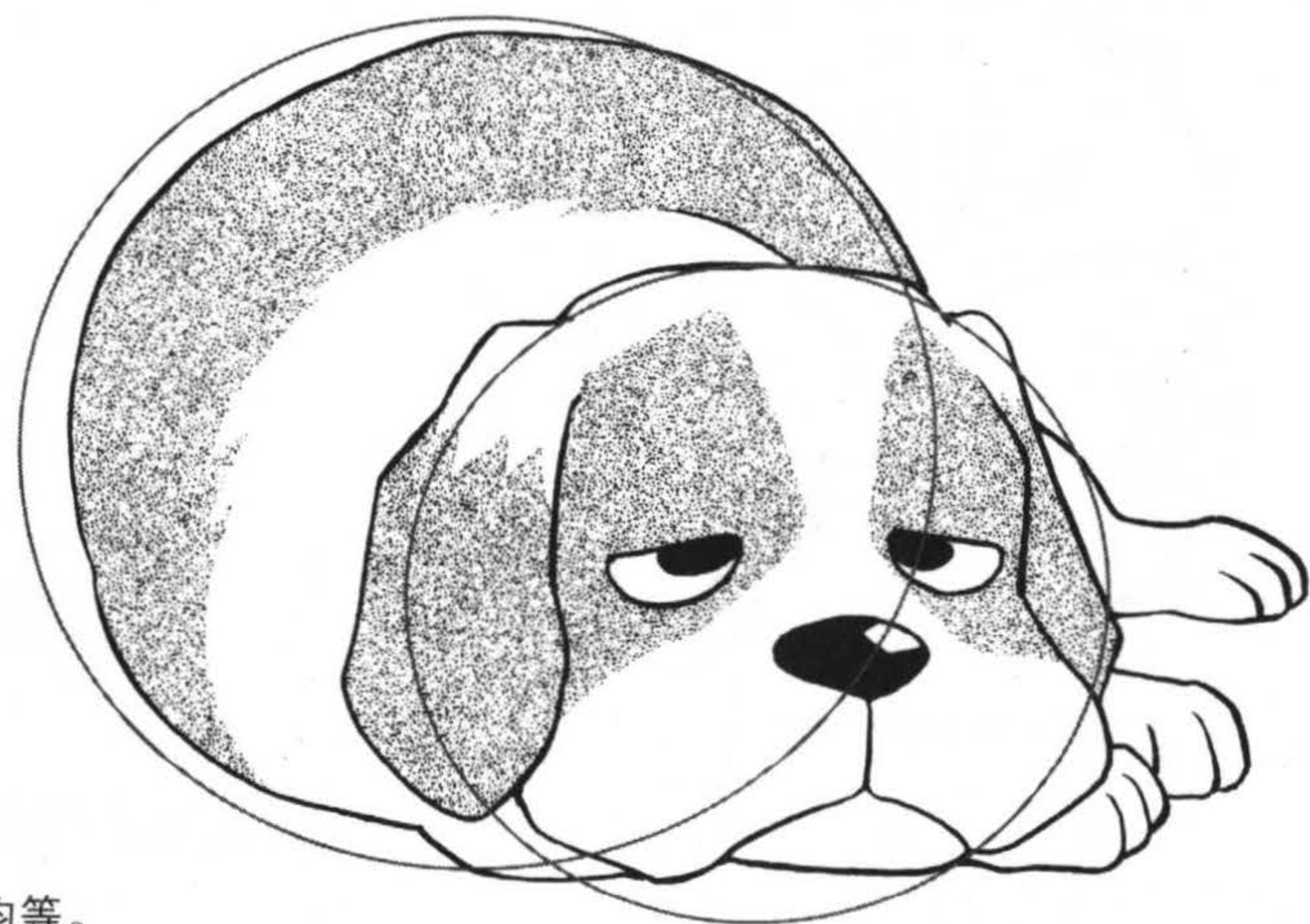
一个重点 ONE POINT

如同前一页所说明的那样，基本上来说，对于狗或猫等等生活于人类周边的动物，可以通过把眼睛比例加大而表现得更可爱。

拟人画法

如果画成人的话……

NG例

首先是毛的竖立方式过于均等。还有就是从身体的比例来说，眼睛的尺寸太小。因为不光是作为Q版角色的比例不好，而且眼睛之间的距离太短，也许从功能上来说都无法看清东西。

Q版画法

猫（一般）

Q 版画法

〈全身〉

〈正面〉

〈侧面〉

Q 版化的重点

画猫的时候，重要的也是脸孔整体的轮廓，和眼睛的比例。
在头部完成后去考虑身体的比例，画起来会比较容易。

〈上方〉

拟人画法

〈正面〉

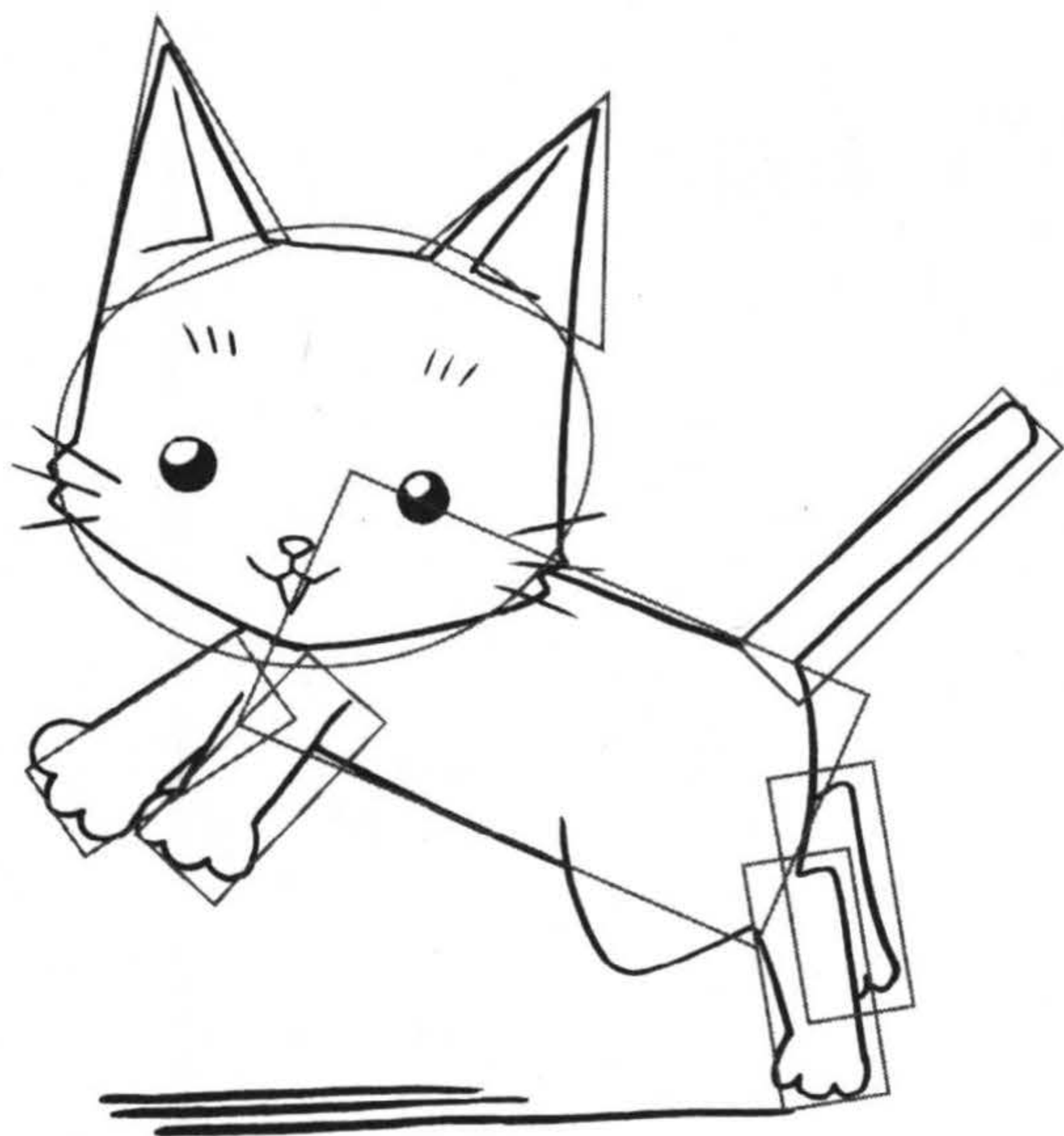
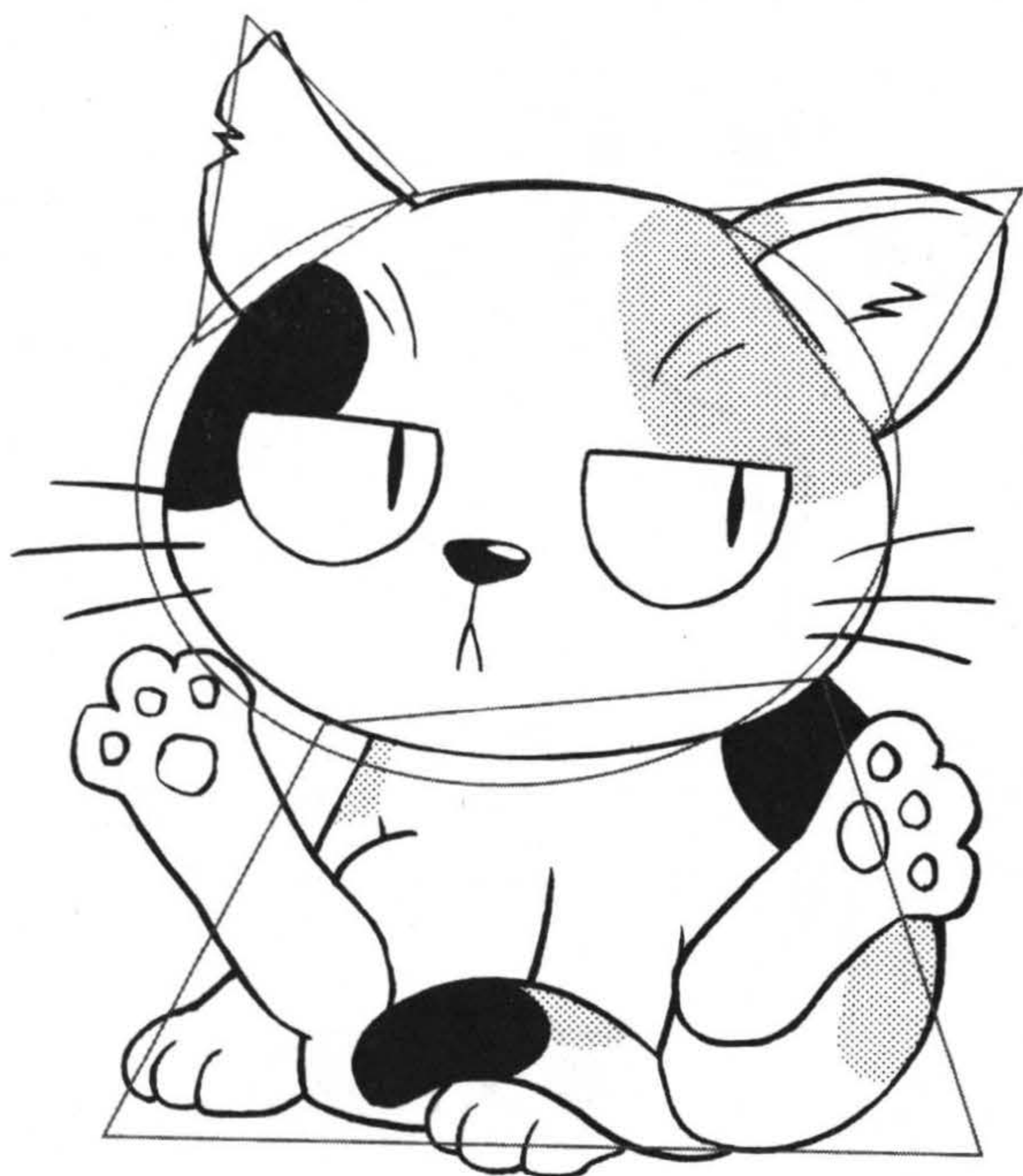
〈侧面〉

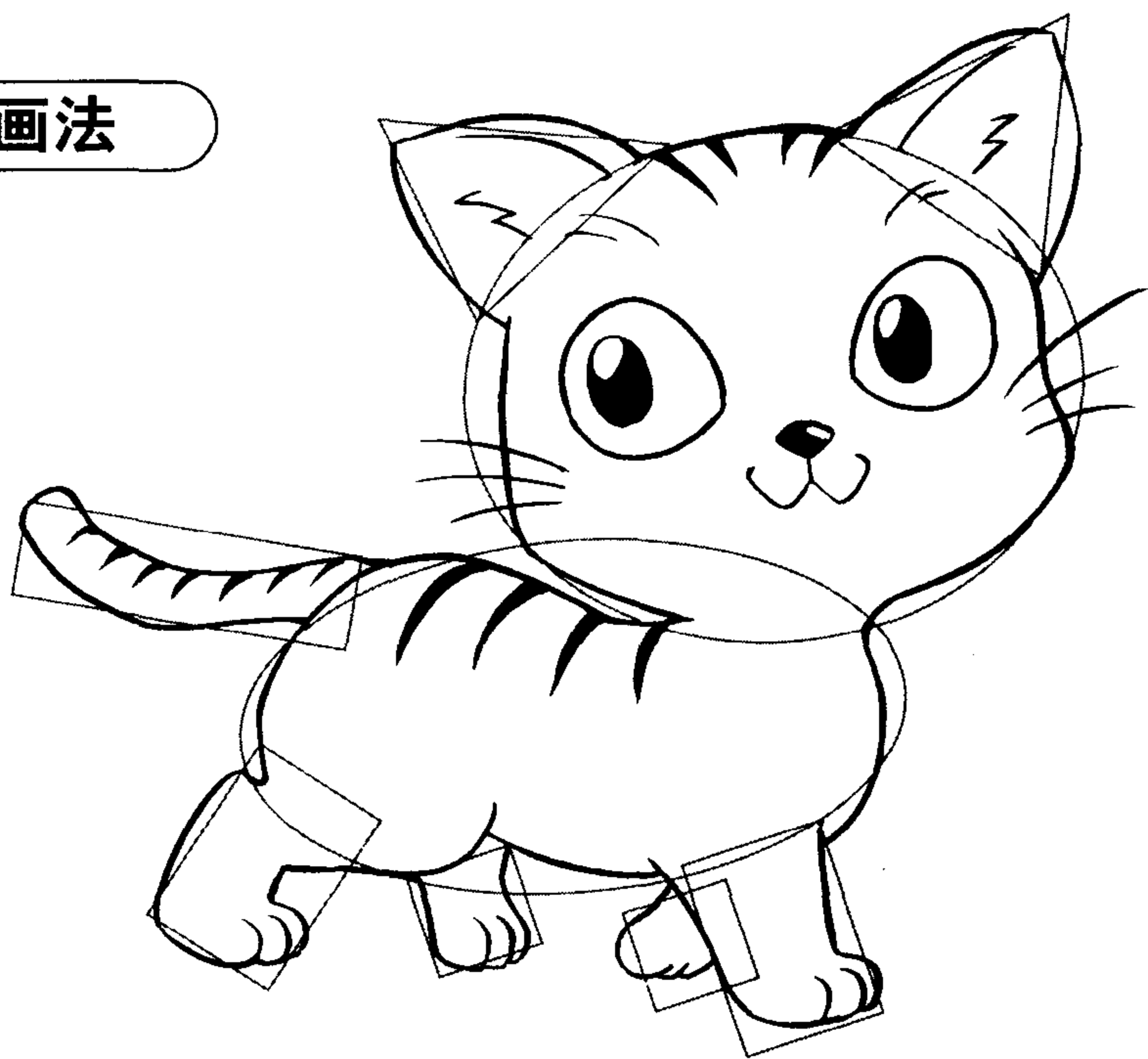
〈上方〉

拟人化的重点

在拟人化的时候，最重要的是考虑好是人类造型为主体还是动物造型为主体，并在此基础上进行处理。
设想好是像人类的猫还是猫咪感觉的人类后再创造角色。

东洋猫（短毛）

Q 版画法

拟人画法

西洋猫（短毛）

Q版画法

拟人画法

嘿嘿，要不要我教你些花招？

一个重点

在画西洋猫的时候，因为轮廓中包含着很多特征，所以需要在注意这些的基础上，考虑配合头部的身体的比例。

西洋猫（长毛）

Q版画法

一个重点

在画长毛猫的时候，因为理所当然长毛是最大的特征，所以重要的是如何表现那个毛。最低限度地表现毛的量与质，看起来会比较好。

拟人画法

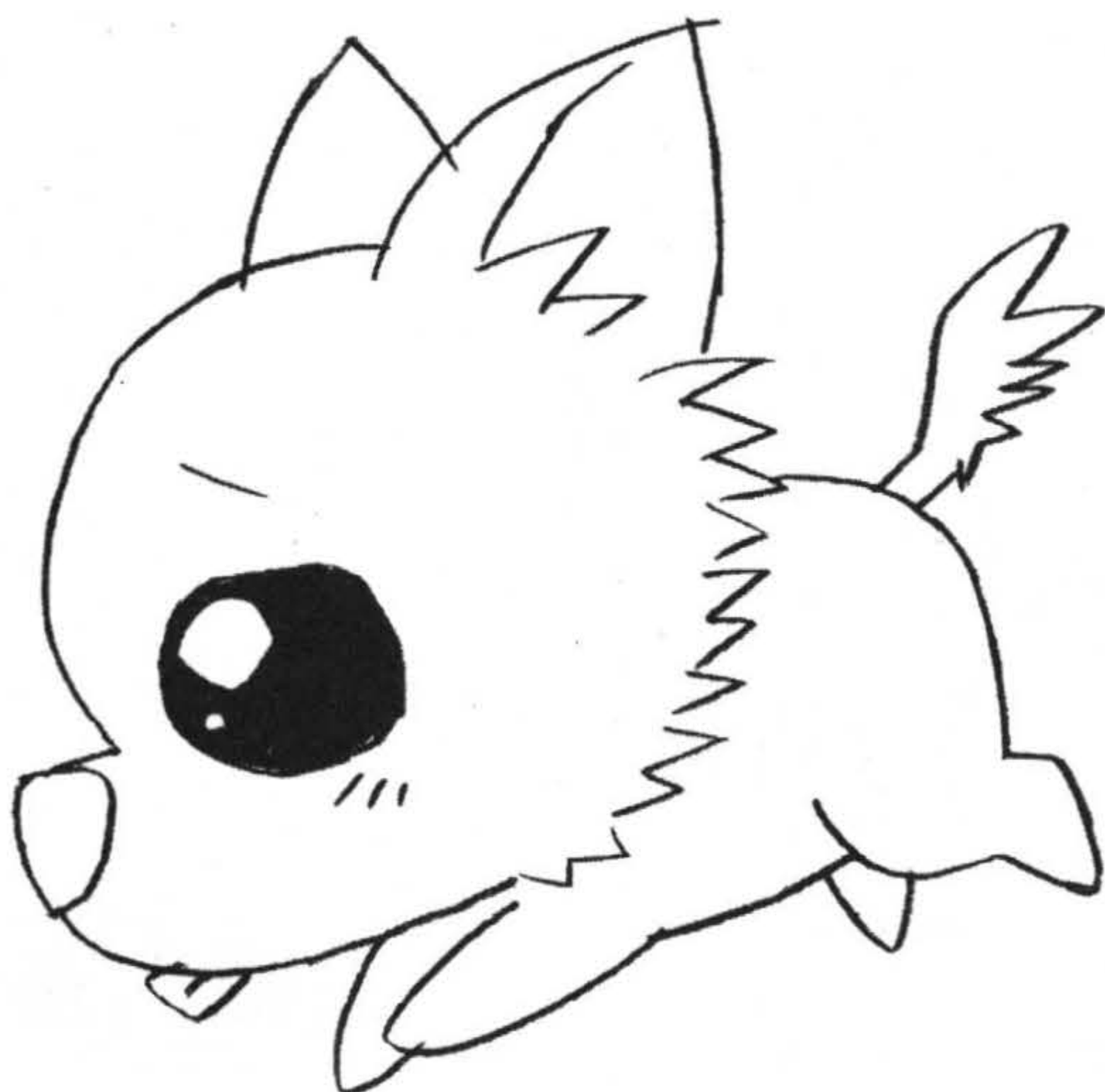
Q1 要变形哪个部分才能成为Q版角色

Answer

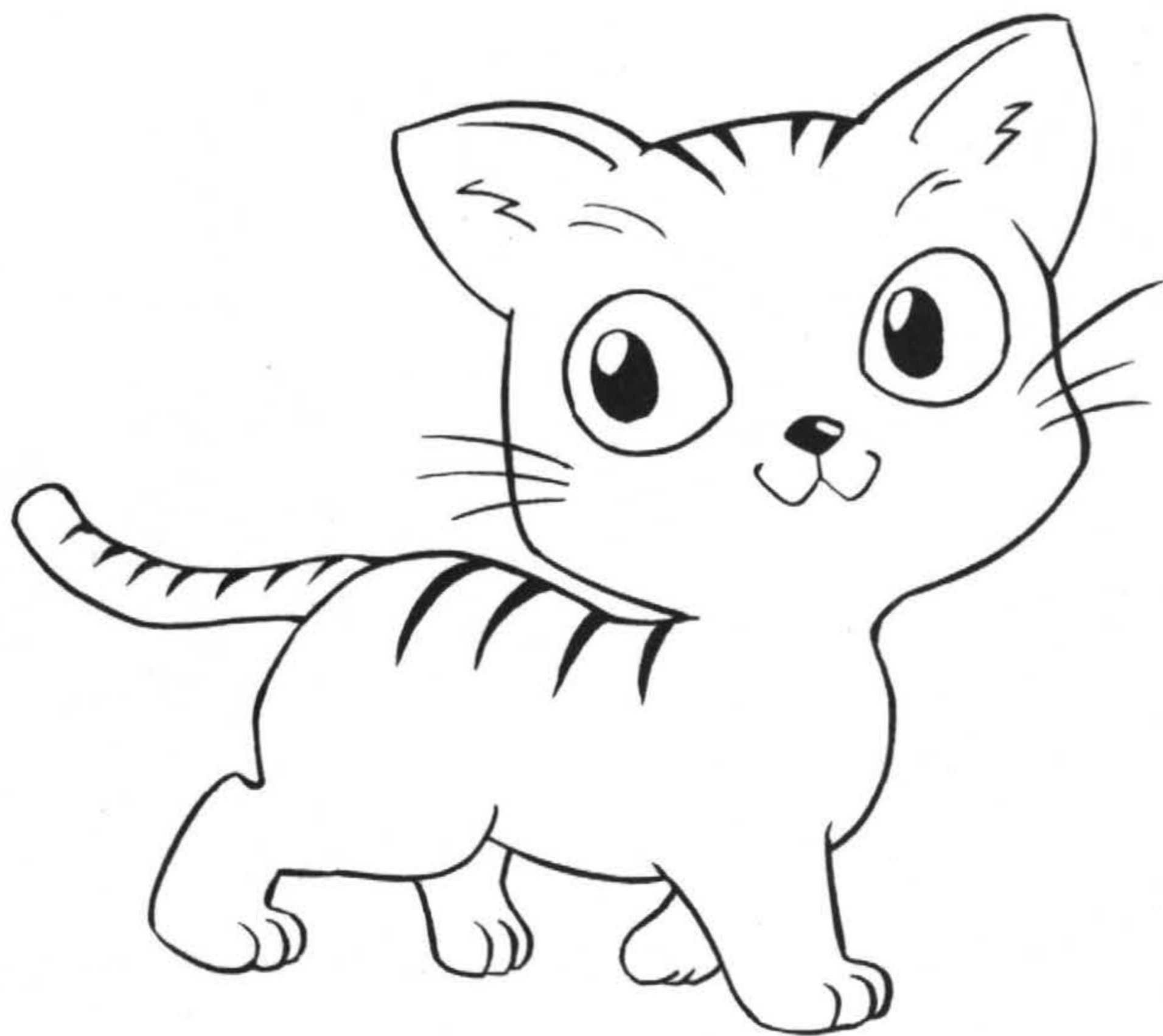
最基本的做法就是将能够判断动物的特征部分（例如：要是腊肠狗的话就是身躯的长度）进行夸张后表现出来。那之后附加上那种动物所拥有的“性格”或“个性”的部分（眼神、表情、身体习惯，例如如果是充满正义感的角色就站的笔直，如果是比较反面的角色身体就微微弯曲之类的）的夸张表现，让角色更加生动。

[画狗的时候]

这里是重点！

只是将眼睛和头部在某种程度上扩大，有时候就能变得相当可爱。
虽然用太多的话未必很好……

这里是重点！

这一点对猫和狗都通用，手脚的话，画得短比画得长要好。

[画猫的时候]

虽然这样在某种程度上算是完成了角色，但是最终还是好好从骨骼开始学习吧。因为“整体的比例”很重要，所以局部变形最好还是作为练习来试一试就可以了。

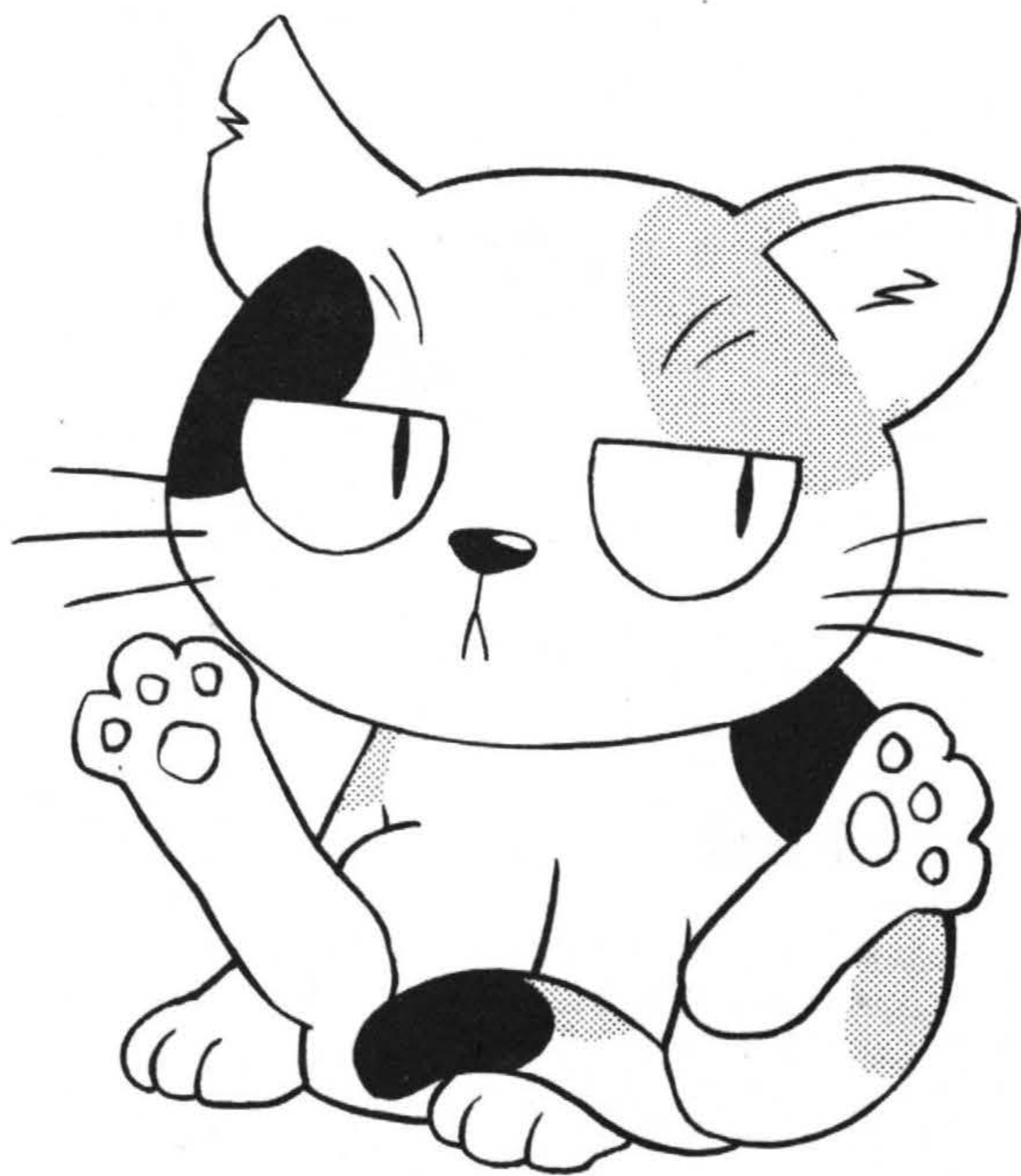
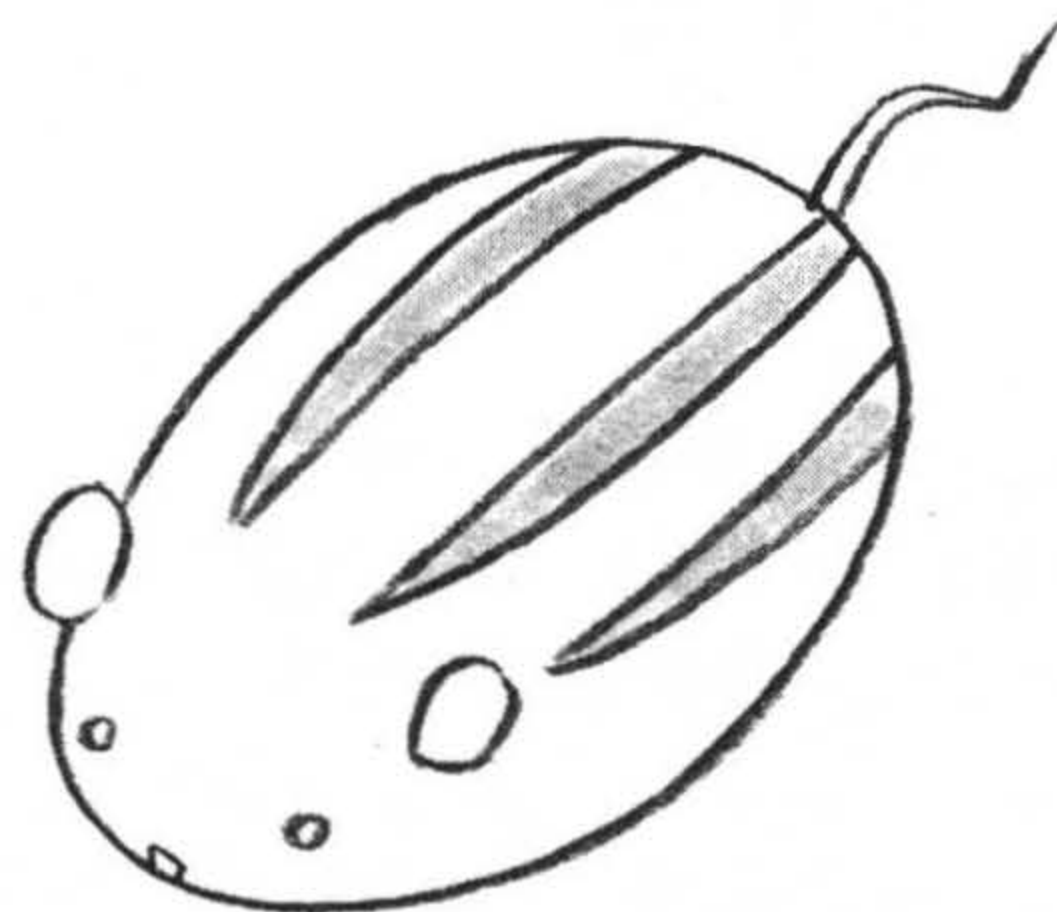
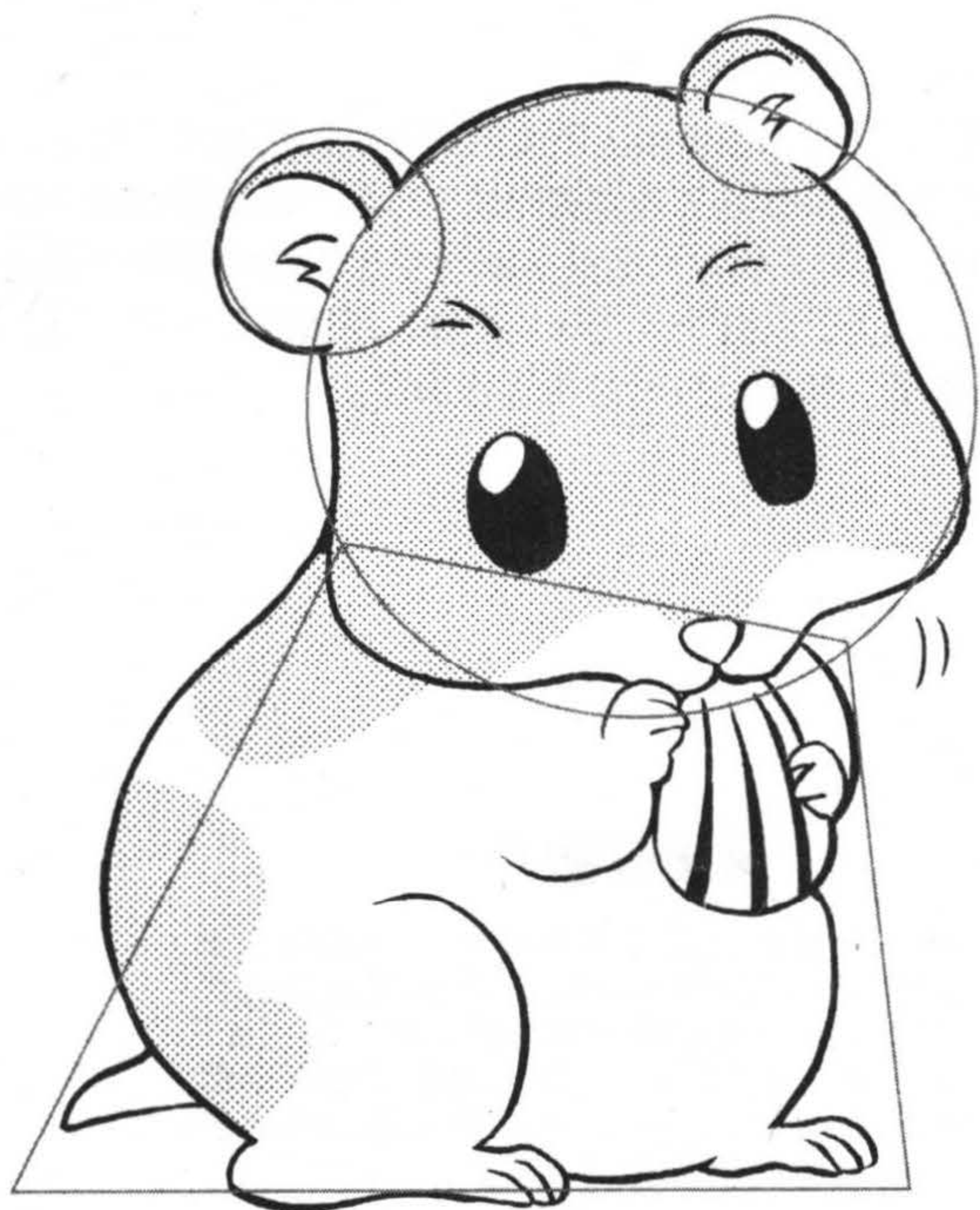
Q2 Q版化时的胡子处理（可爱感会消失）

Answer

大家是不是有时感觉胡子画得太多、太长、太粗了呢？让我们来考虑一下对于那种动物而言，胡子究竟有多必要，又能算是多大的特征呢？虽然也要视变形程度而定，但是因为猫要活下去的话就不能没有胡子，所以比起没有来，还是有胡子更像猫。相对的，虽然不能说狗之类的动物就不需要胡子，但是因为很多人不太明白它们能用胡子干什么，所以有时候就算省略了也没有问题（当然不是全部的场合都可以这样）。剩下的就只要画出配合变形程度的量和长度就可以了，因为这包含个人口味的问题，所以最好是自己画上几十个模式，实际比较过后再进行调整。

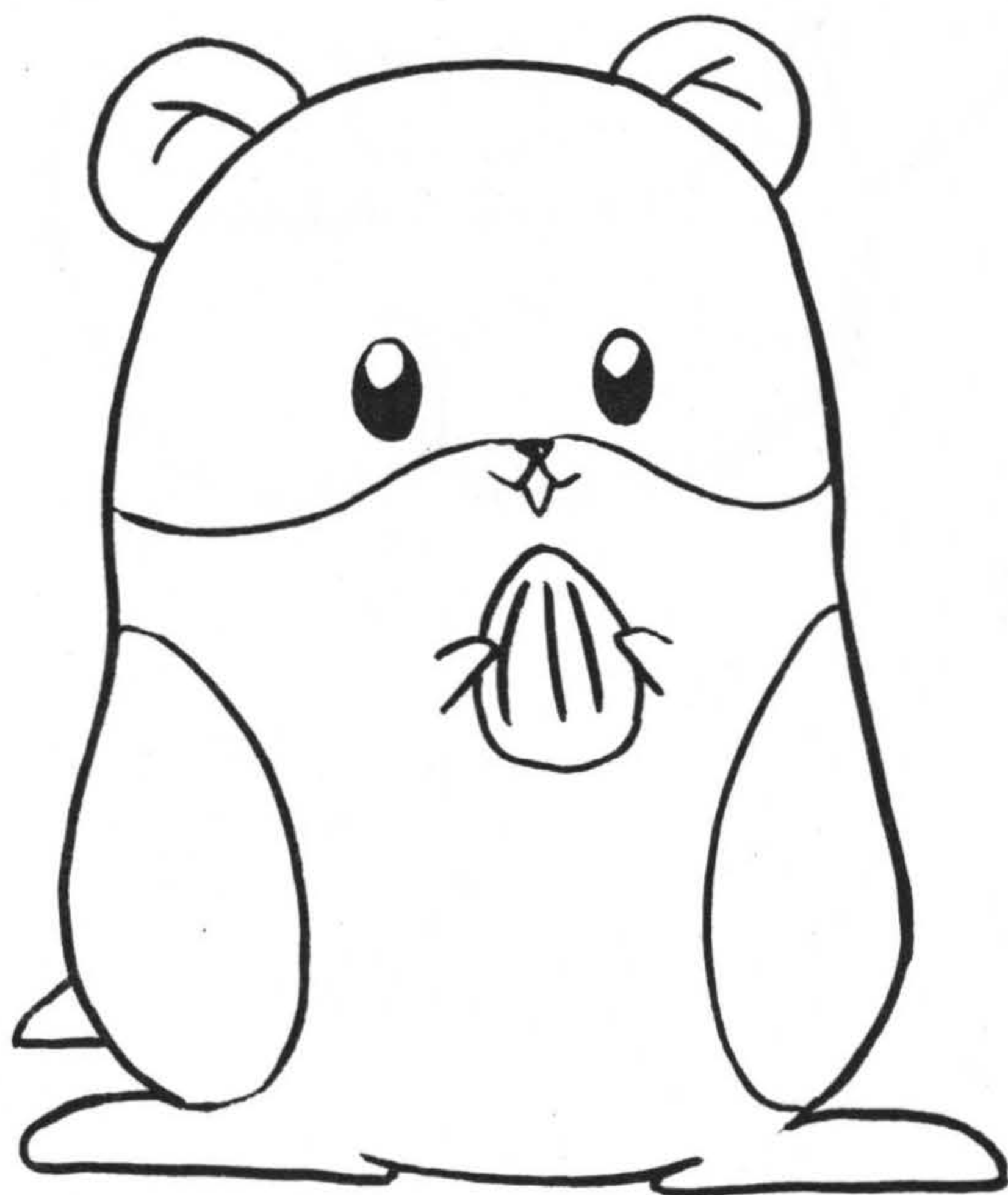
这里是重点！

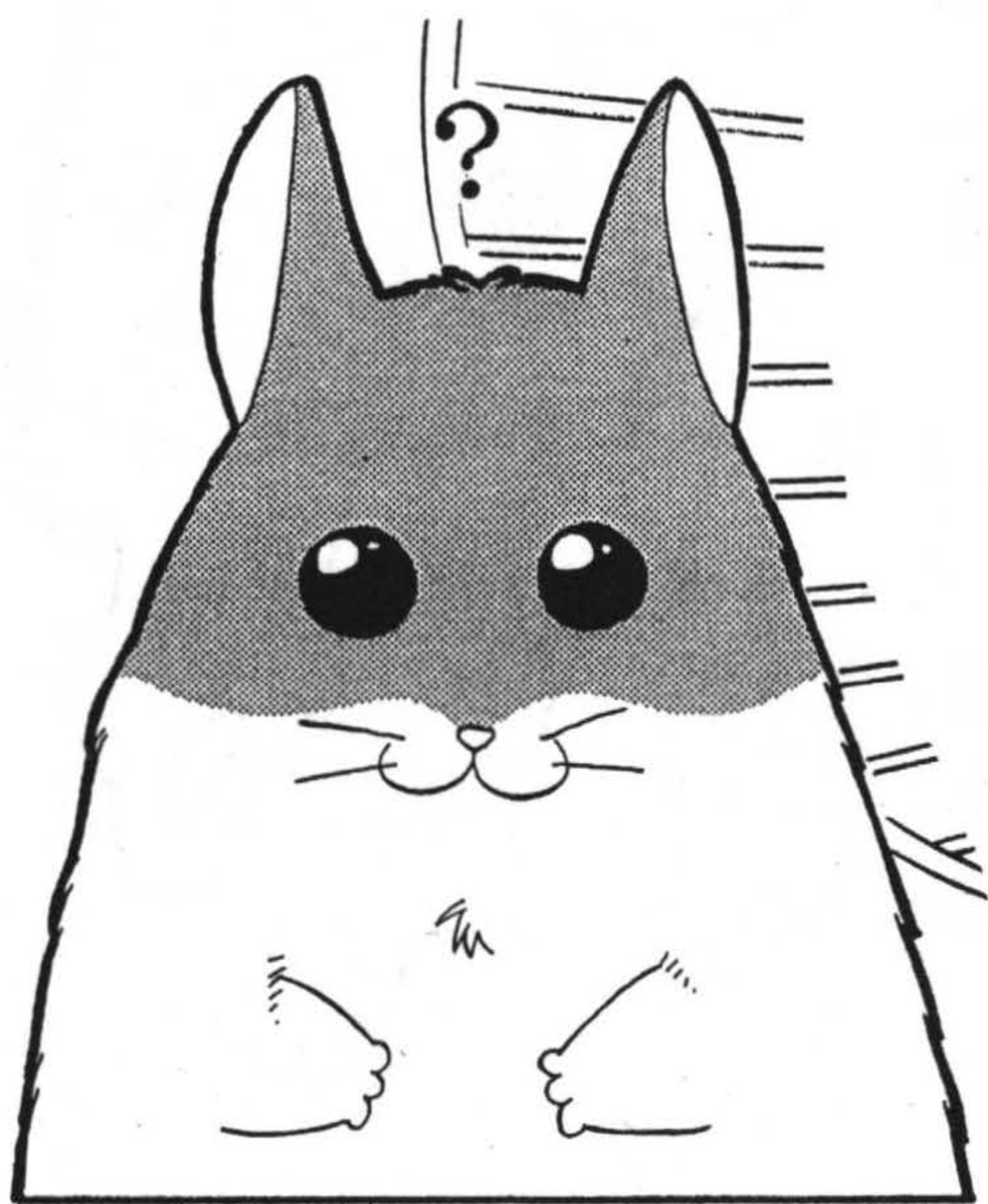
胡子最好也比起实际来要短一些的好（长毛的话就算没有也没关系）。如同前面已经写过不止一次那样，变形的话最忌讳“长”的东西。当然了，如果是情节发展所必需的部分自然没关系，不过基本来说角色身体中的长的部分最好缩短。

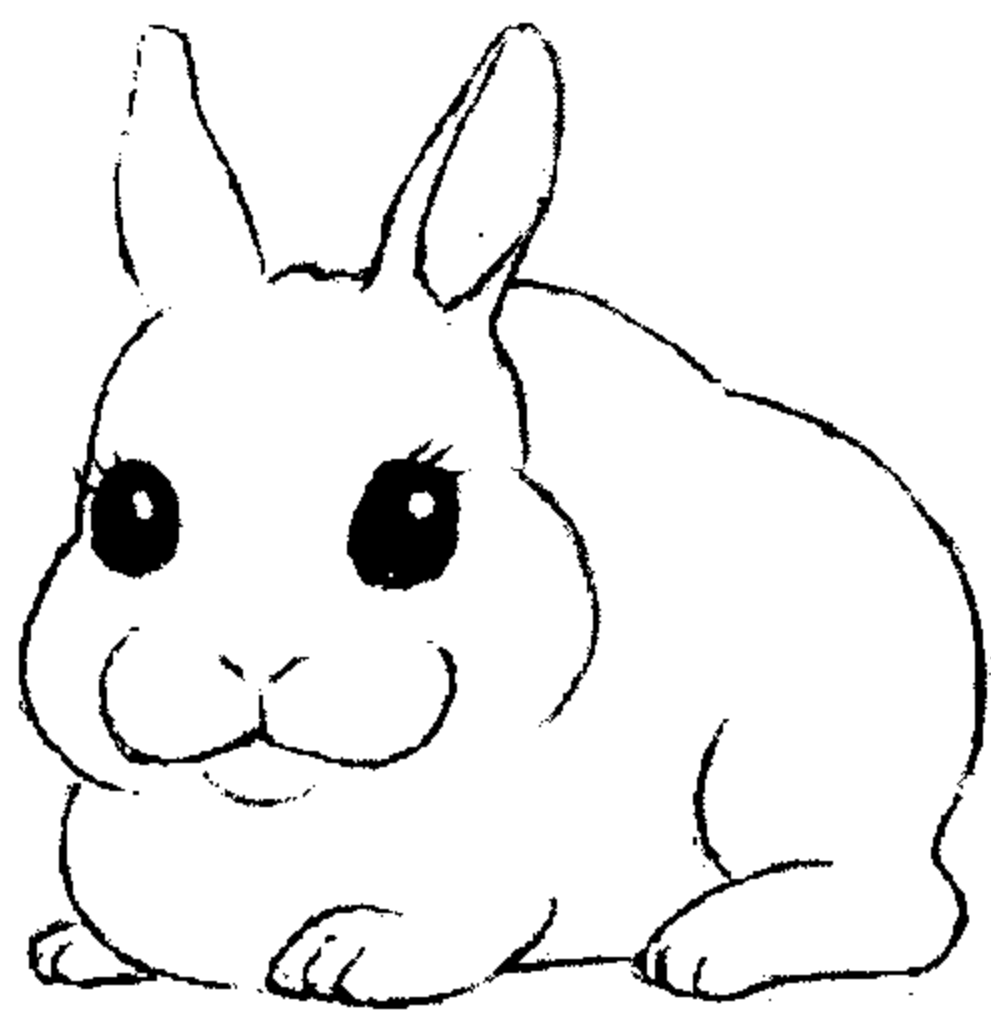
仓鼠

Q 版画法

ONE POINT 一个重点

仓鼠在各种各样的漫画中都会登场，所以属于比较容易创造的角色，但是最重要的还是学会只用必要的线条来表现它。皮的松弛以及肌肉的线条等等还是不要加入的好。

一个重点 ONE POINT

整体来说，动物的胡子大多比脸孔要长，如果就那么照原样表现的话，就会出现对于Q版角色来说比例很糟糕的画面。所以要让胡子长度的比例去配合脸孔比例也很重要。

拟人画法

兔子

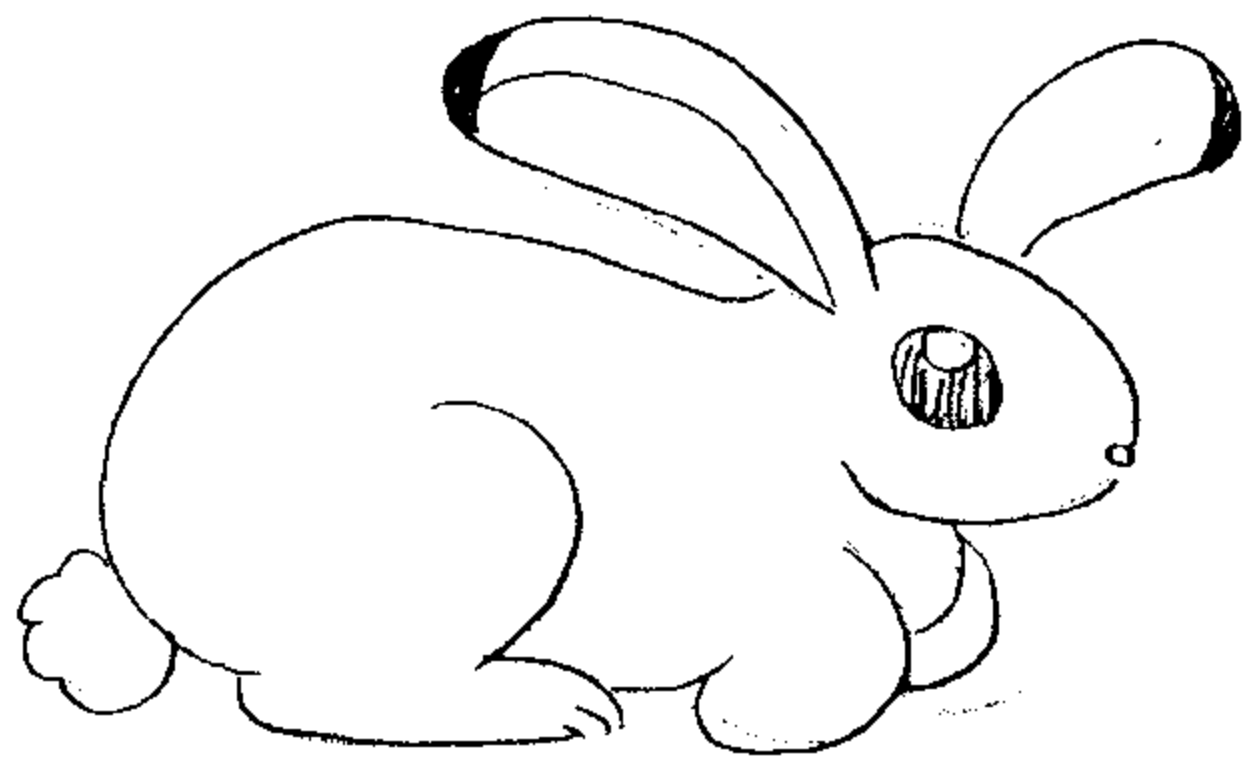
Q 版画法

一个重点

虽然长耳朵是兔子的特征，但是和漫画之类的东西相比，实际生活中的兔子耳朵其实没有那么长。只不过就算如此，要是把兔子处理的接近实际形态的话，也很难成为成功的Q版角色。所以在考虑好比例的基础上进行耳朵长度的调整也很重要。

拟人画法

一个重点

这是个很基本的部分，问题在于和身体比起来头部太小。要重新调整一下整体的比例。

松鼠

松鼠的特征当然是在尾巴上。只不过毛的状态和尾巴的形状也有千差万别。最好事先决定好要变形哪个部分，不要画成半调子的模样。

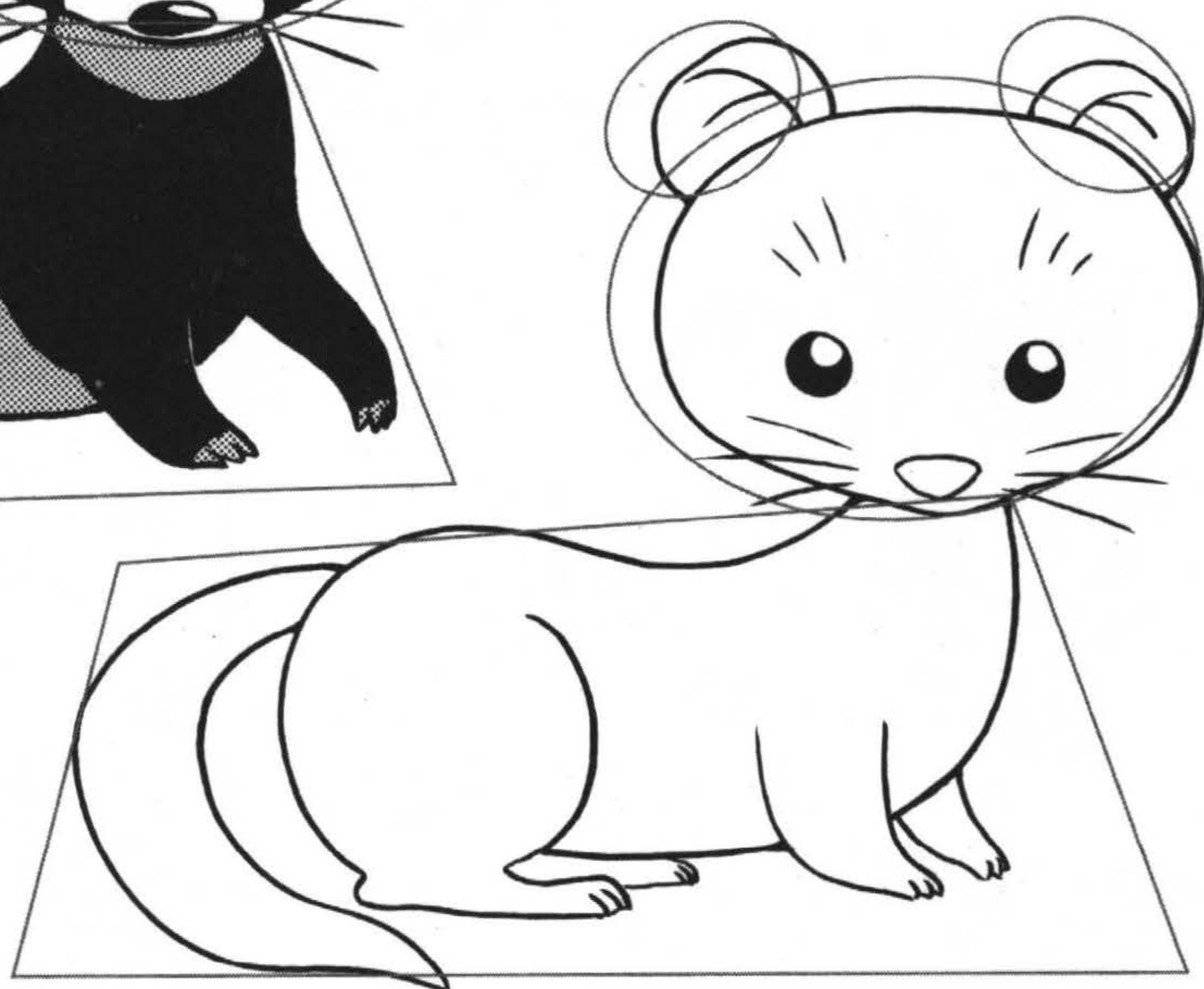
ONE POINT 一个重点

原本小动物本身形态就有夸张的成份，所以有时候就算想简化也无法简化，要如何处理这个部分非常重要。
现在还是先注意一下怎么捕捉特征吧。

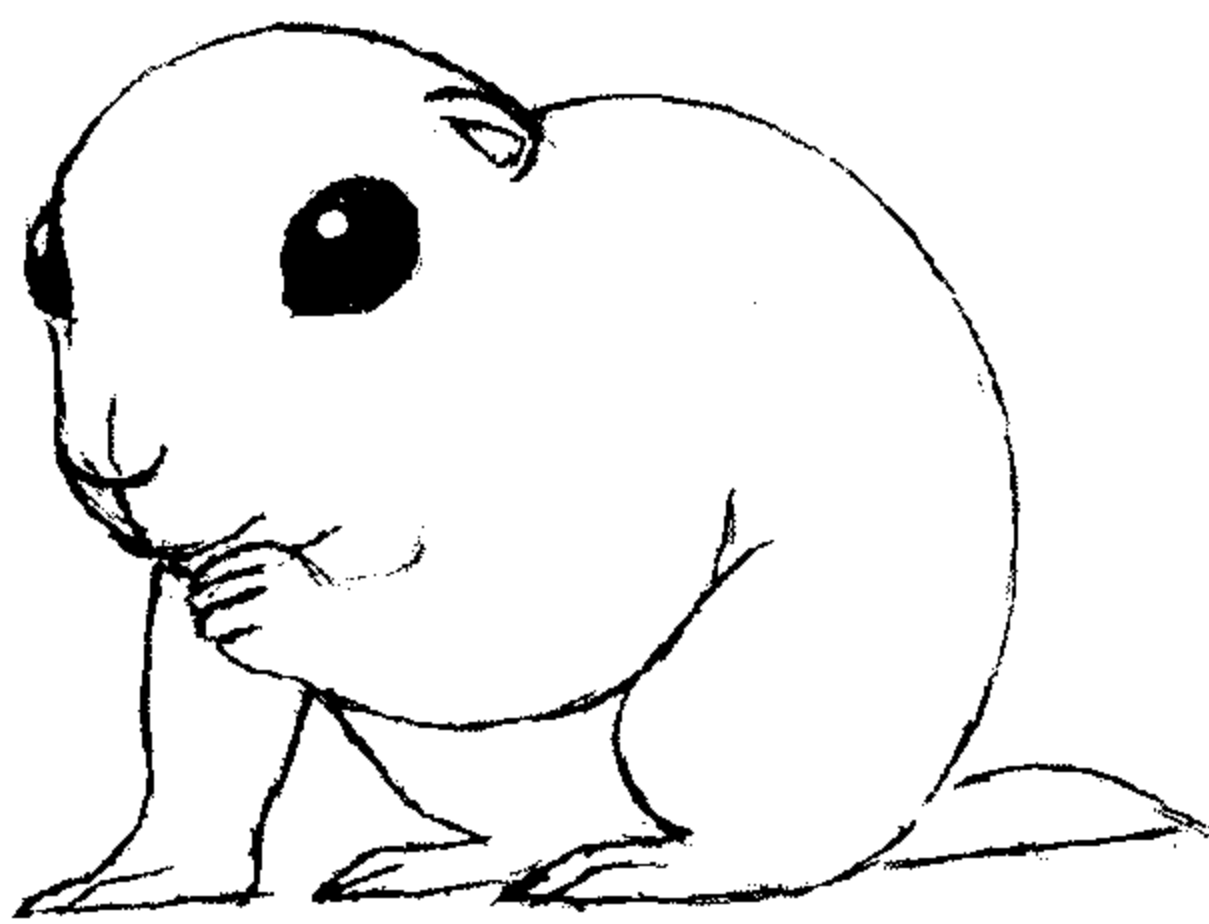
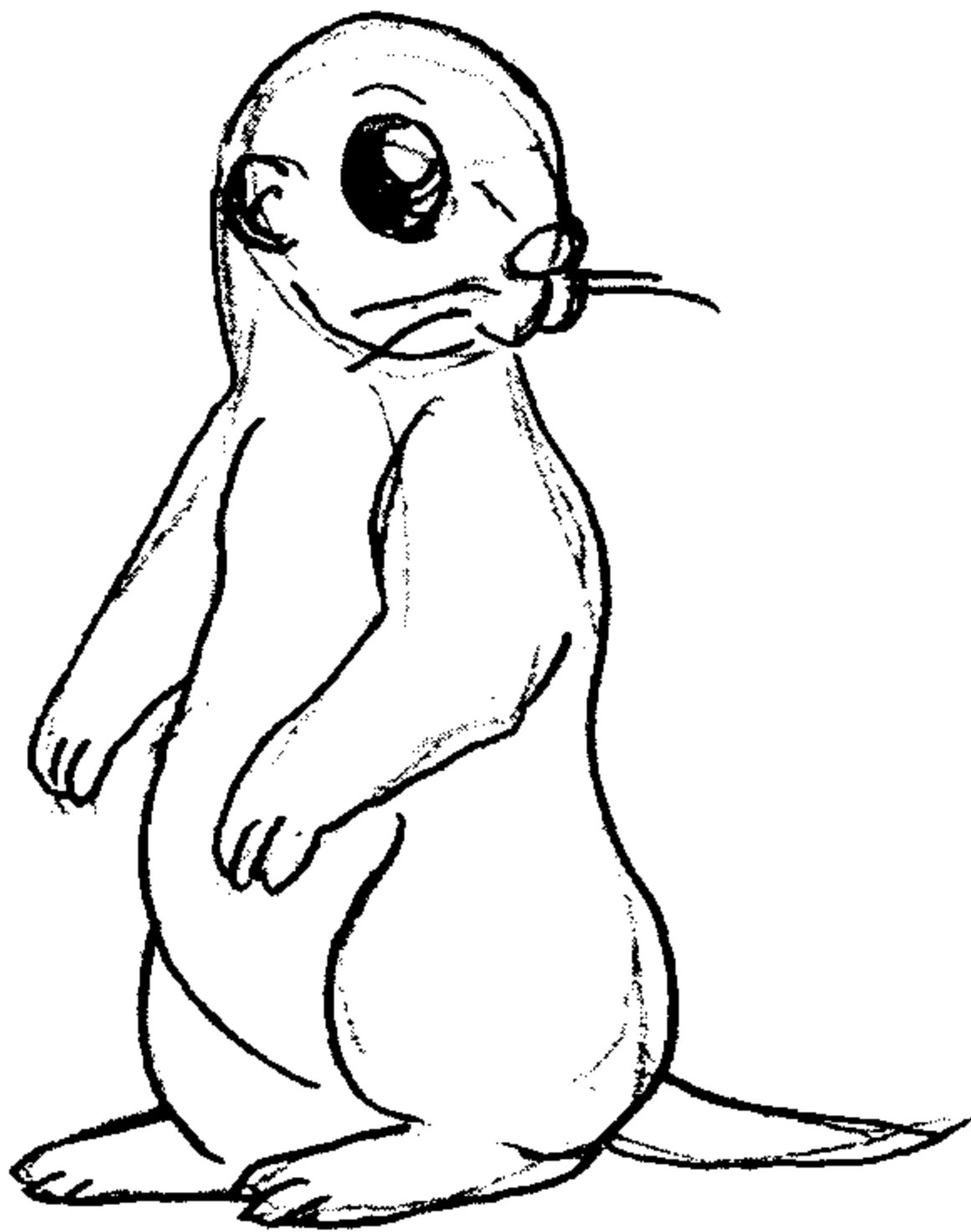
拟人画法

雪貂

Q版画法

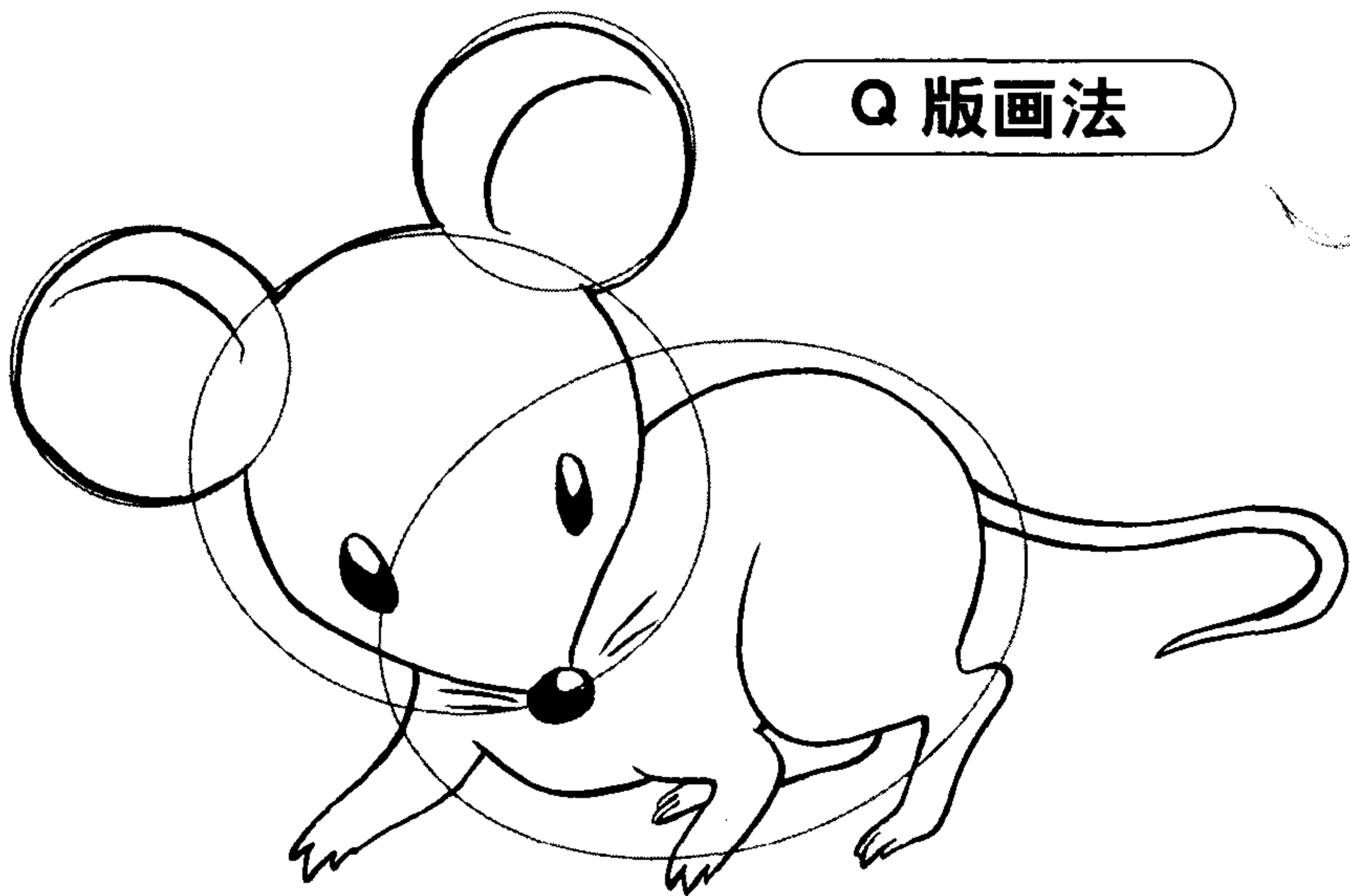
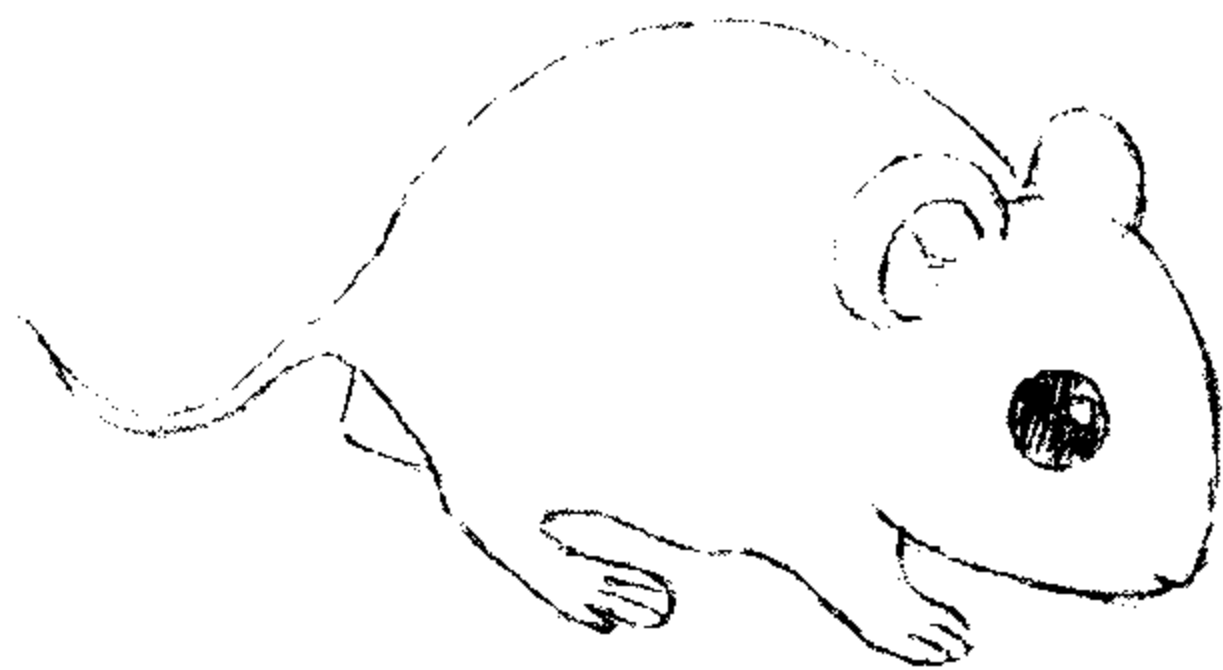
ONE POINT 一个重点

画雪貂的时候，因为头部和身体的特征非常多，容易捕捉，所以重要的是如何更好地打破头部大小和身体长度的比例。

草原犬鼠

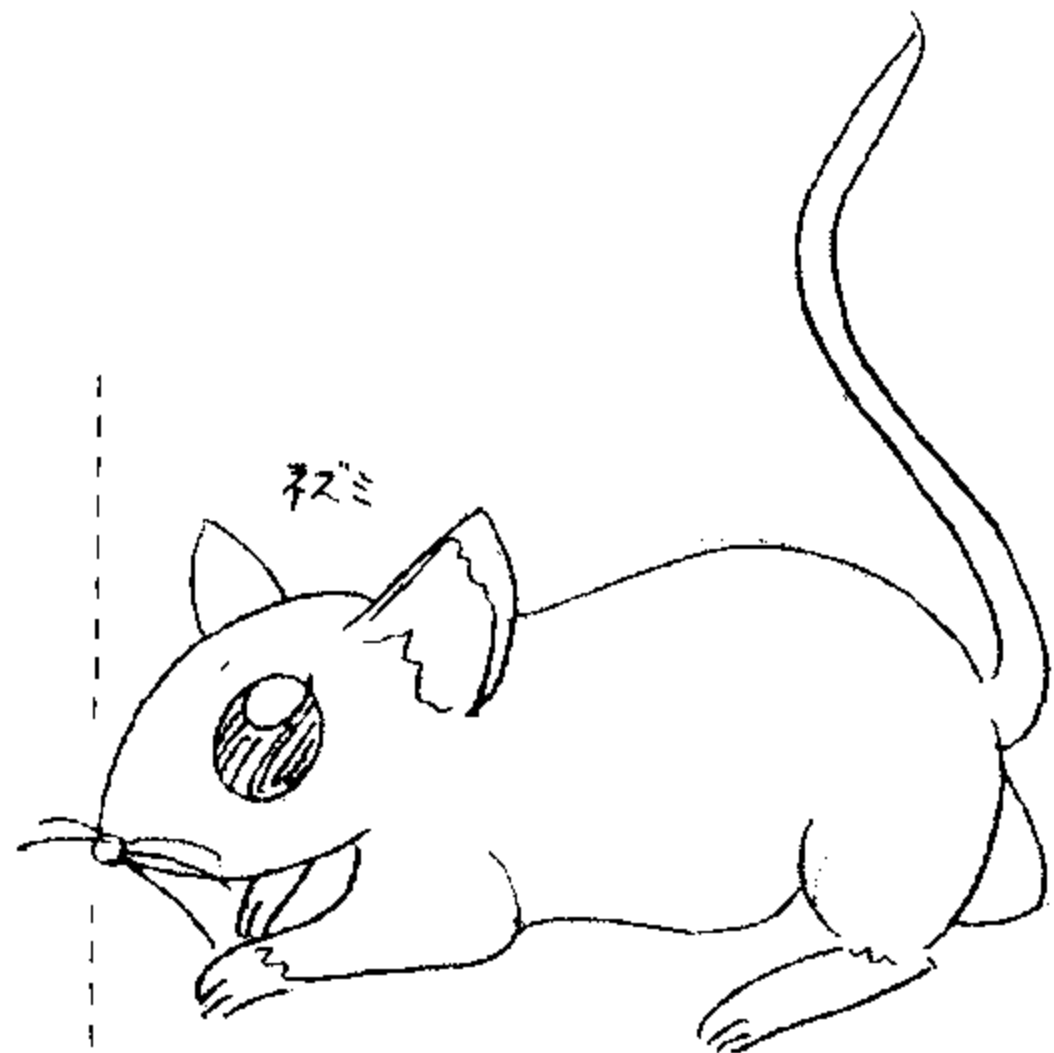
Q 版画法

一个重点

仔细看看草原犬鼠的话，就可以看到若干种动物的特征。好像仓鼠，好像天竺鼠又好像松鼠……。因为很难捕捉特征，所以有时候可以通过尽可能多表现出特征的方法而成功完成画面。结合这个角色出现的场面来好好考虑吧。

拟人画法

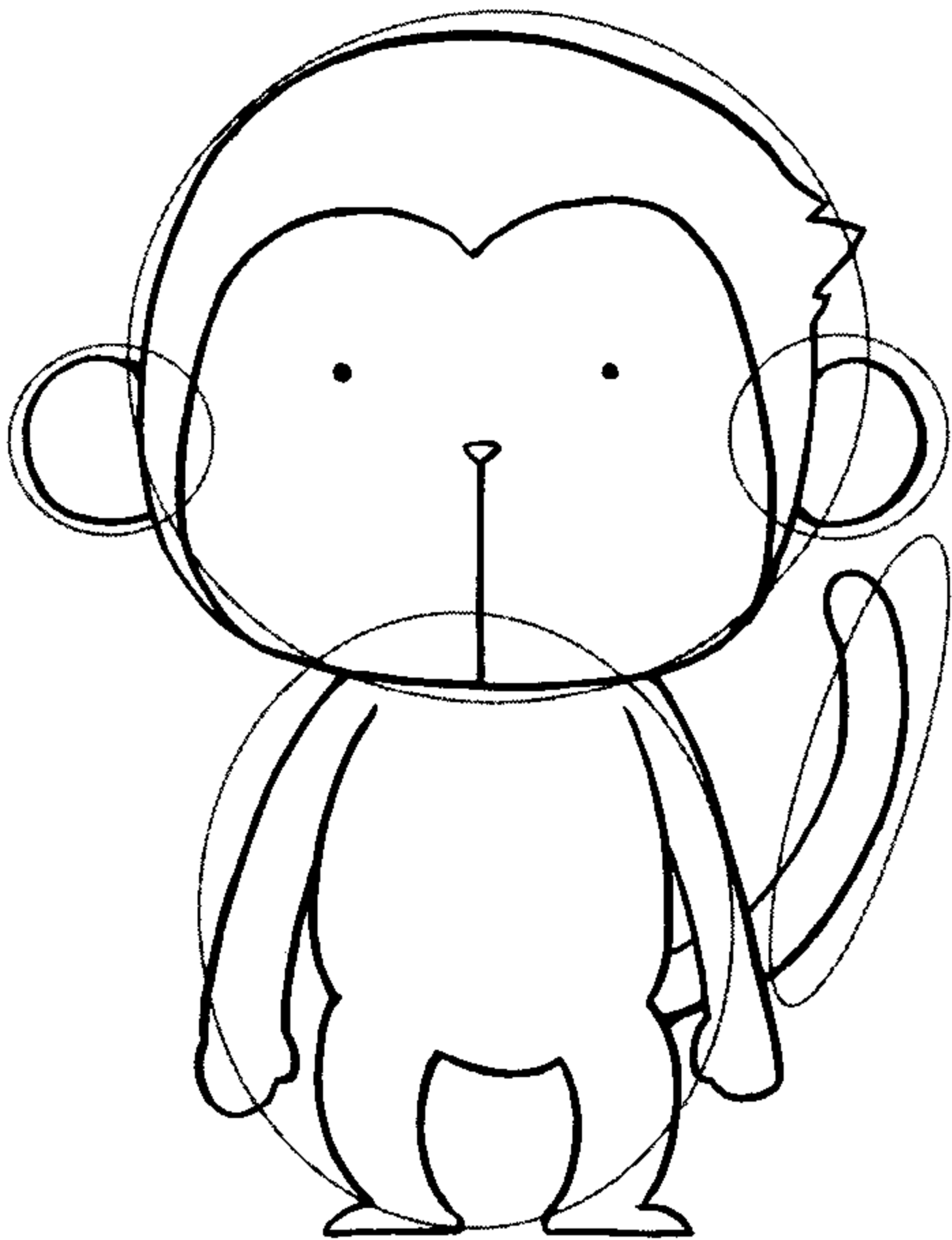
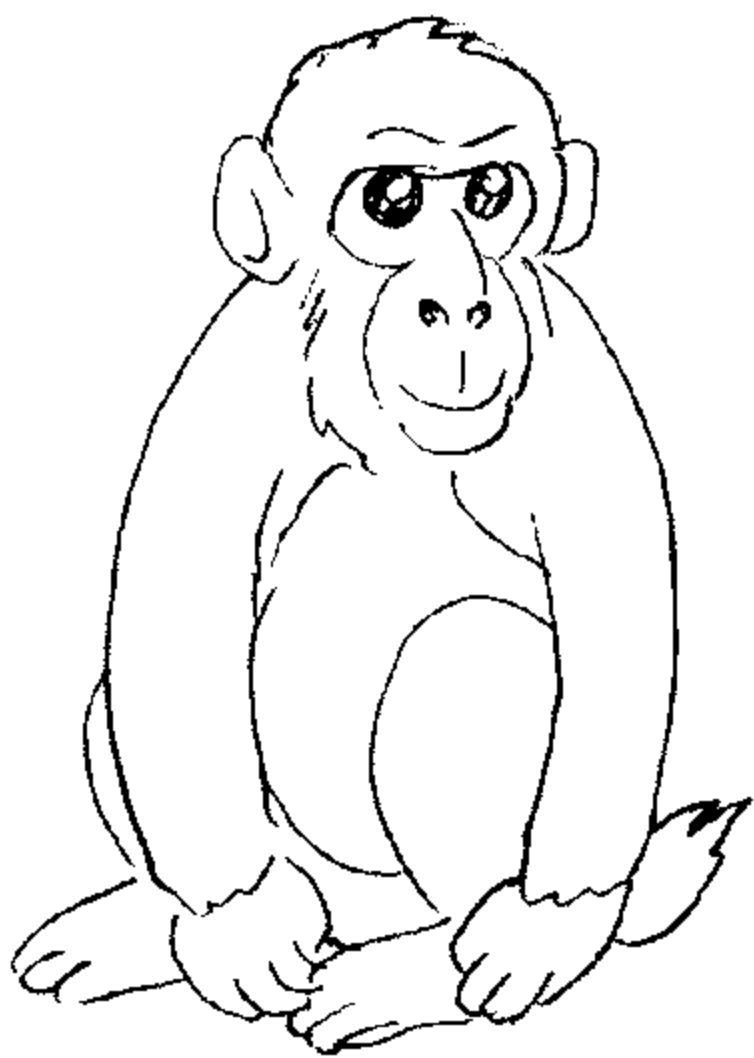
老鼠

Q版画法

一个重点

老鼠是即使在漫画之中，也通常会比仓鼠表现得更动物化的生物。关于这一点以前也说过，因为从和人类的接触考虑，仓鼠要和人类更加的亲近。从这点考虑的话，画老鼠的时候要比画仓鼠多表现出一些野性感觉比较好。

一个重点

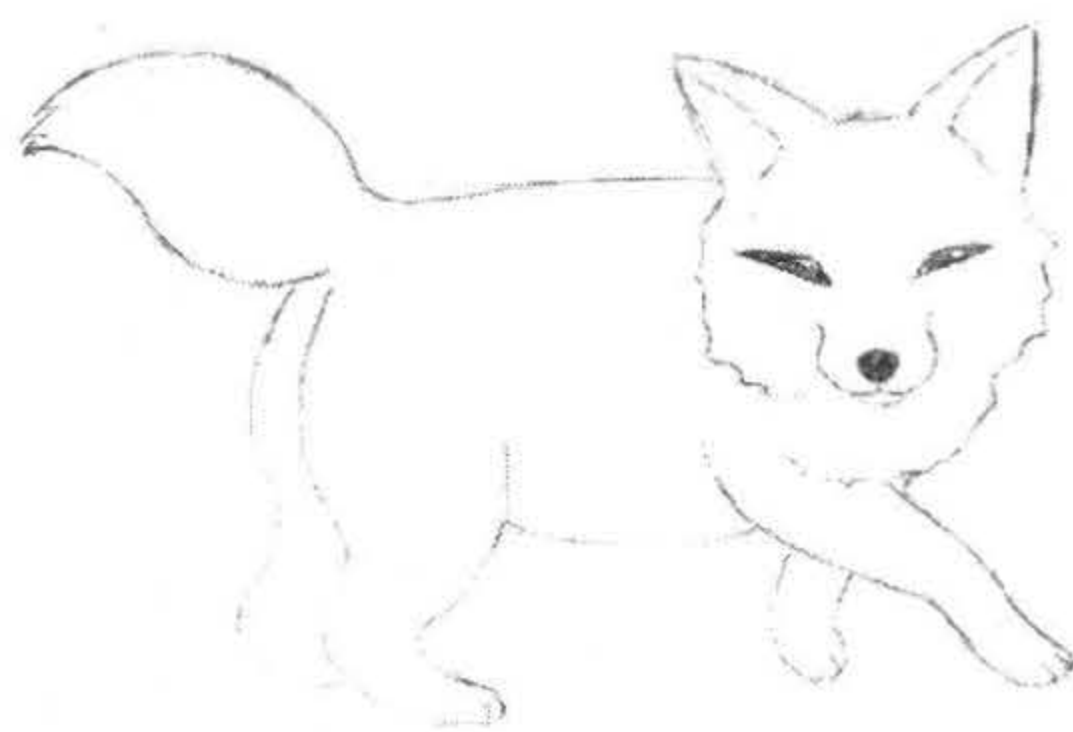
即使用拟人化表现，比起精心修饰来，还是突出自然的感觉更好。

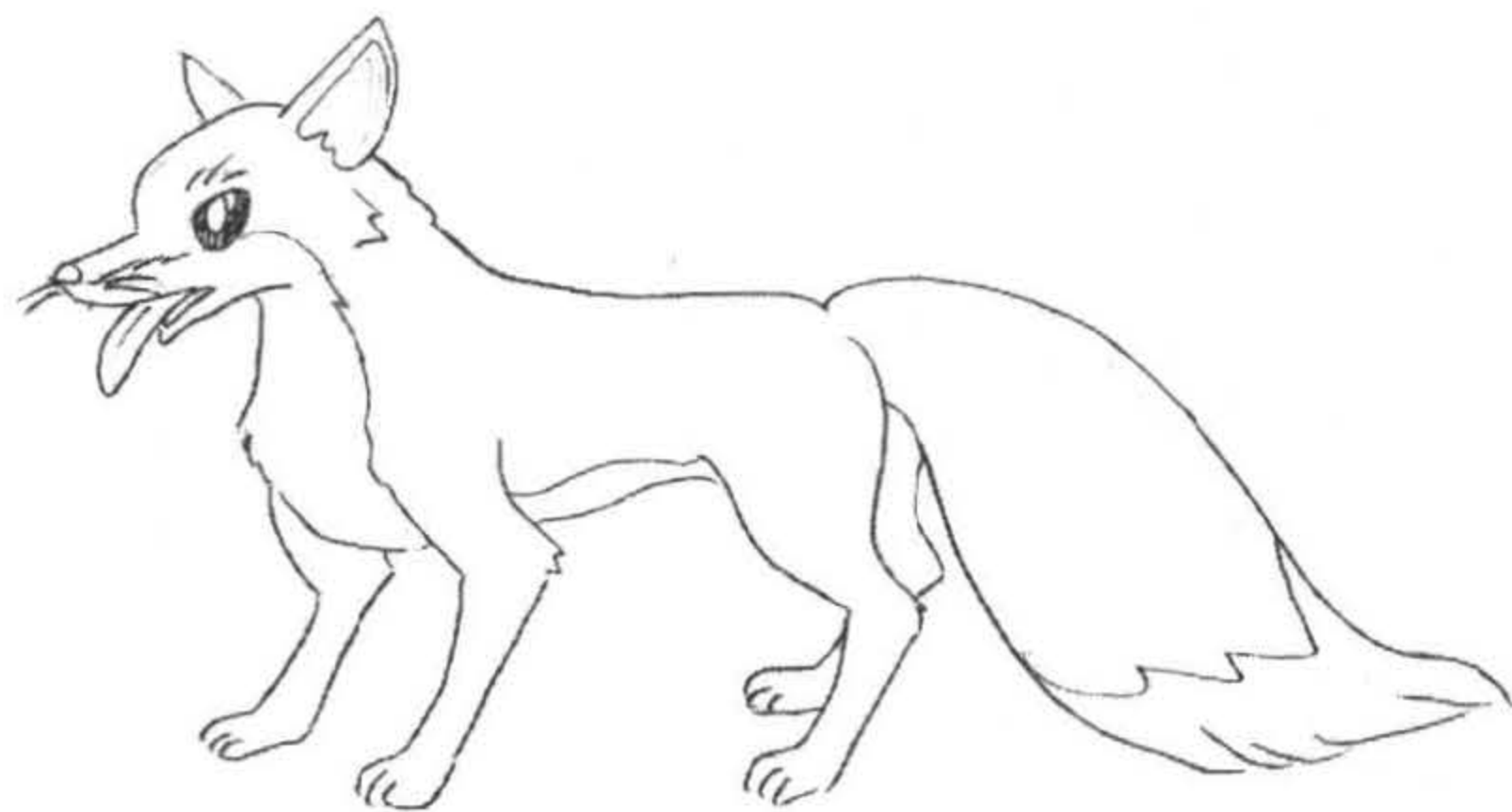
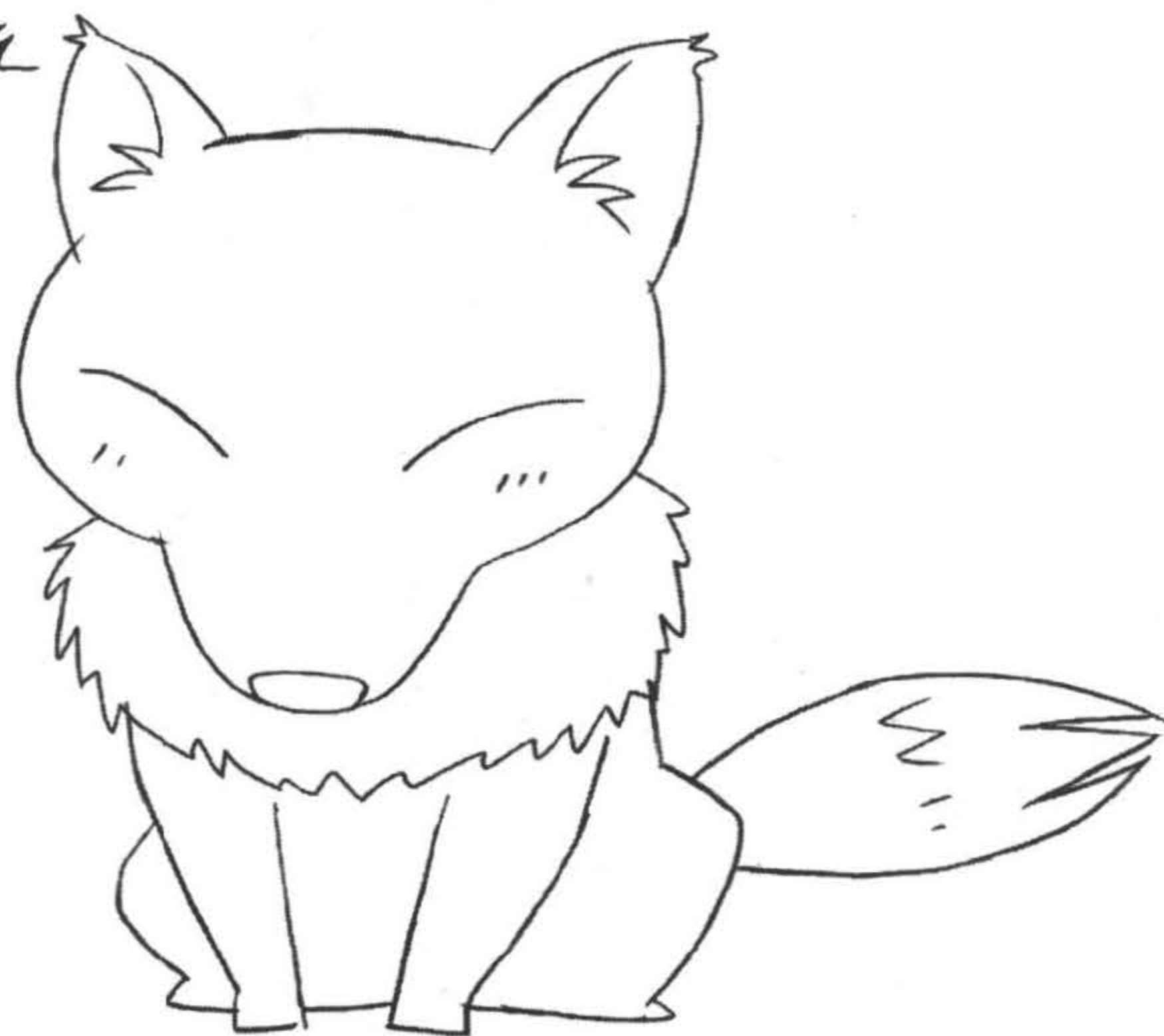
拟人画法

猴子

一个重点

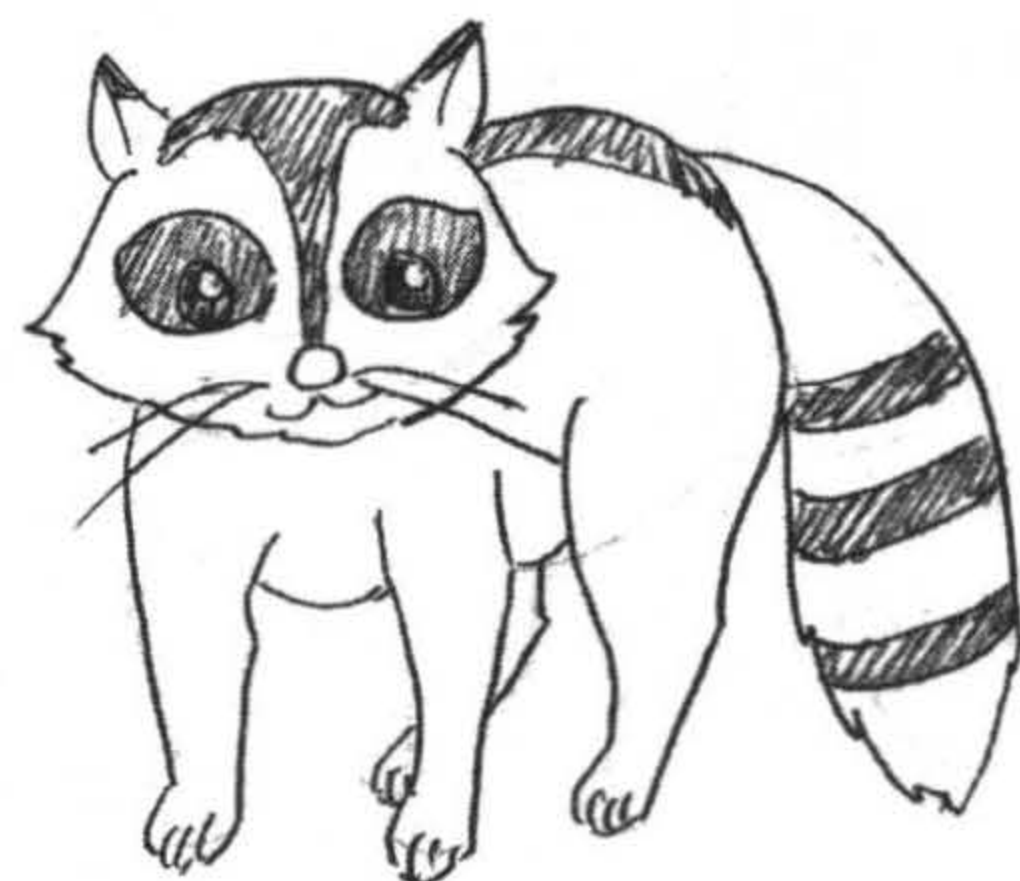
画猴子的时候，因为外部轮廓接近人，所以要注意手脚长度的比例。除此以外就用把人类变成 Q 版人物的感觉来画就可以了。

因为如此接近人类的动物只有猴子，所以就算多少有些变形错误，只要让人能判断出并非人类，就自然会联系到猴子身上。

狐狸

一个重点

狐狸的变形如果弄不好的话看起来就会像狗和狼。因此就算和实际不符，画的时候也要把重点放在“狐狸味”上。所以眼神和尾巴的表现要在普通狐狸感觉的基础上，顺应变形程度进行夸张。

古人表现动物的特征的手法，是烙印在我们的遗传细胞上的东西。以前的人真的拥有非常出色的表现力呢。

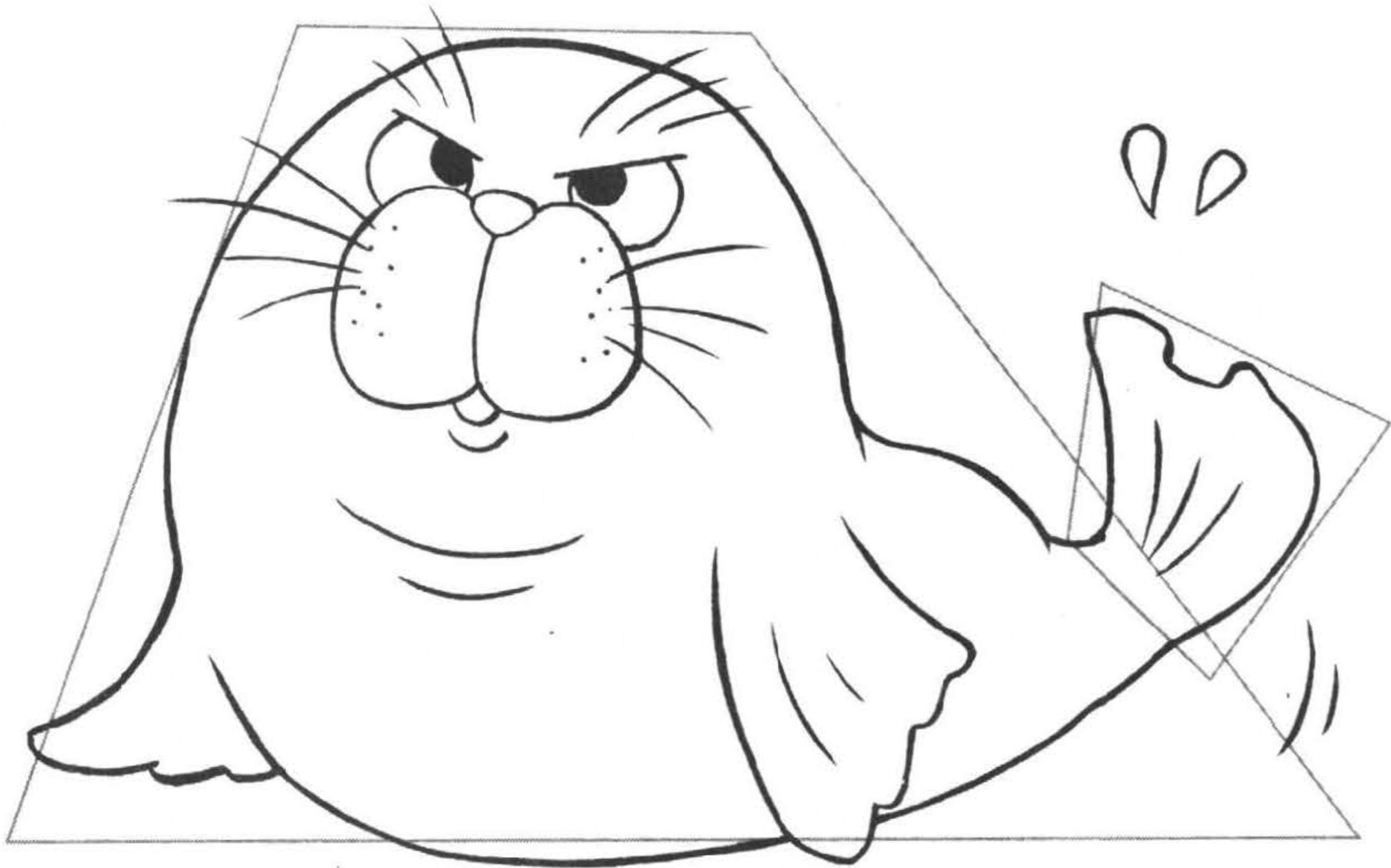
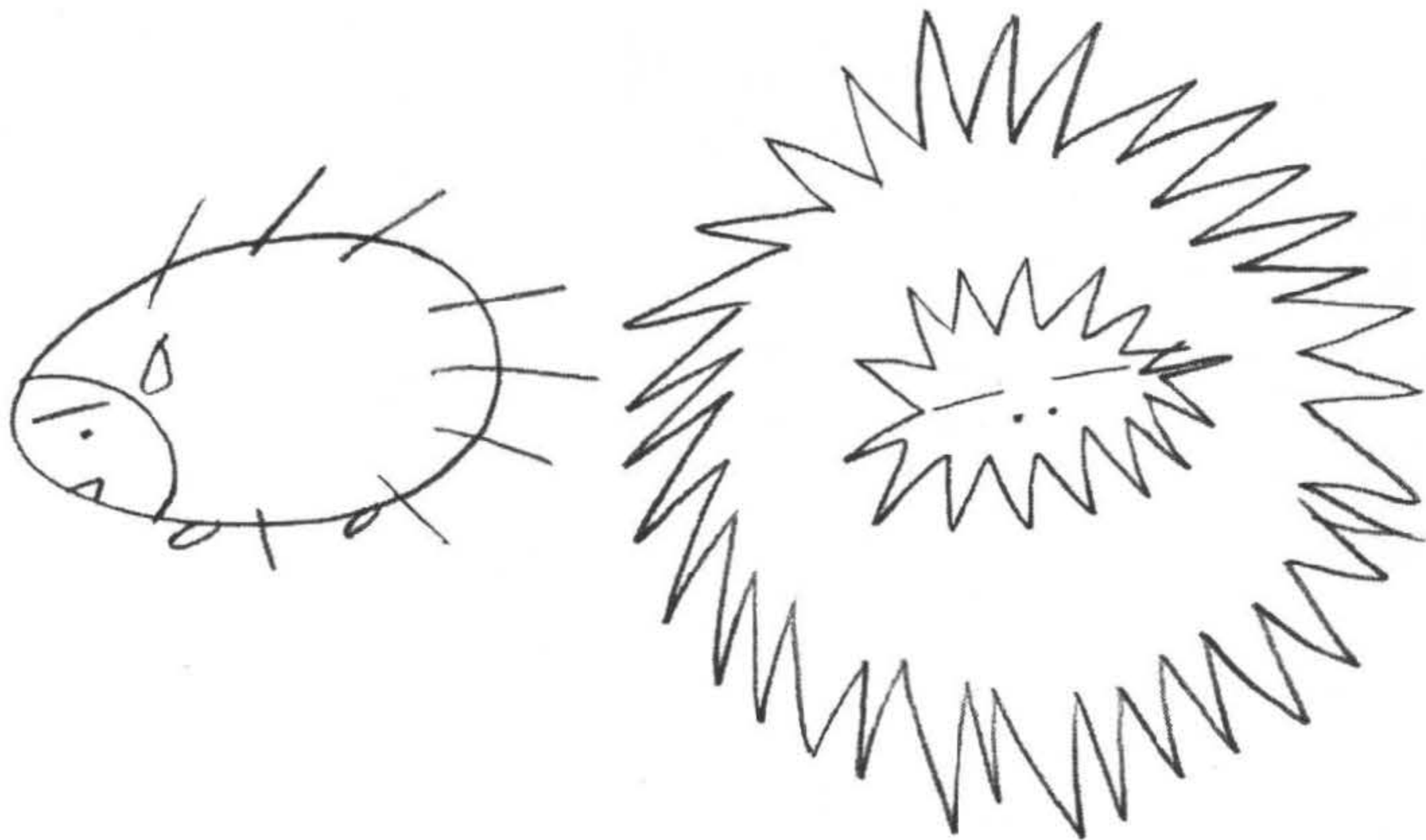
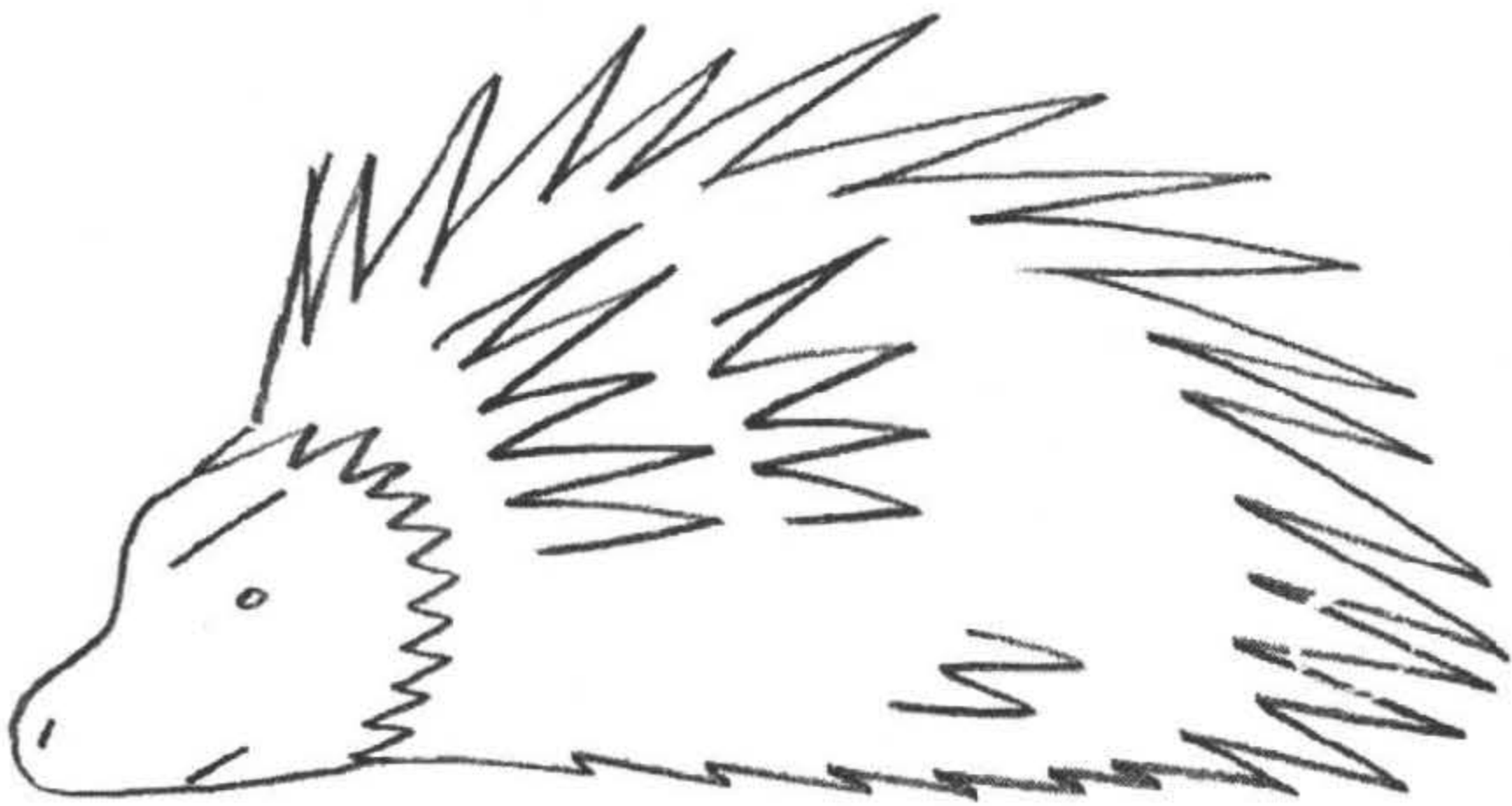
狸猫

ONE POINT 一个重点

这个也如同前页里所说过的那样，要从“狸猫味”的角度上考虑一下。大家在动物园看到狸猫的时候，它的肚子是像太鼓那样吗？雄性狸猫的重要部位是好像的狸猫玩具那样巨大吗？全都不一样吧。但是说到狸猫，一般脑袋里面浮现出来的都是那种感觉的生物。如果按照实际情况画狸猫的话，感觉上总是很瘦弱，有时候还会分不出来是浣熊还是小熊猫。为了防止这一点，重要的是利用古人传下来的绘画特征。

拟人画法

Q版画法

一个重点

ONE POINT

即使特征较大的脸孔变形成功了，如果在整体的省略上失败的话，以前的辛苦就都打了水漂。所以首先还是要考虑好整体的形式再去画。

拟人画法

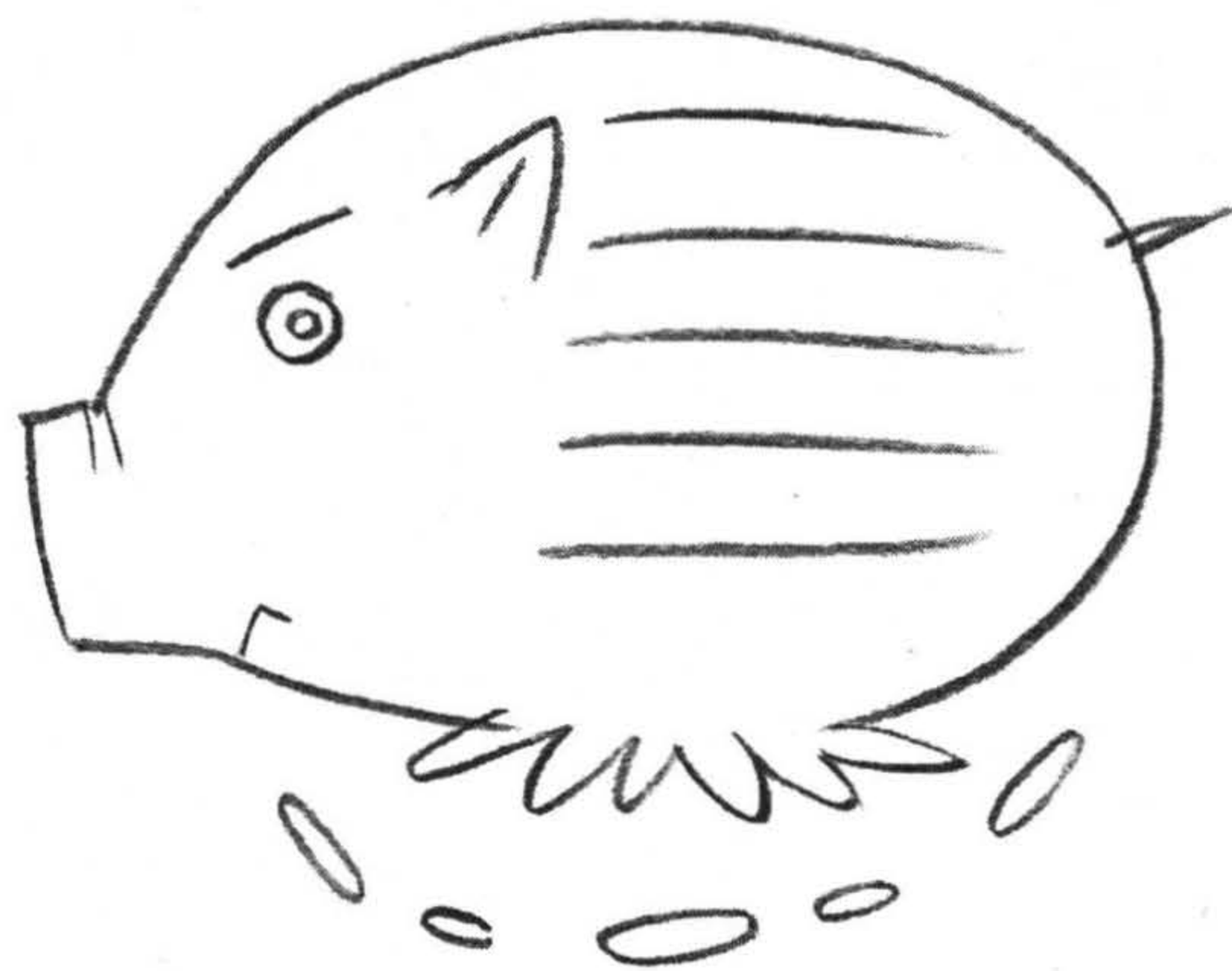
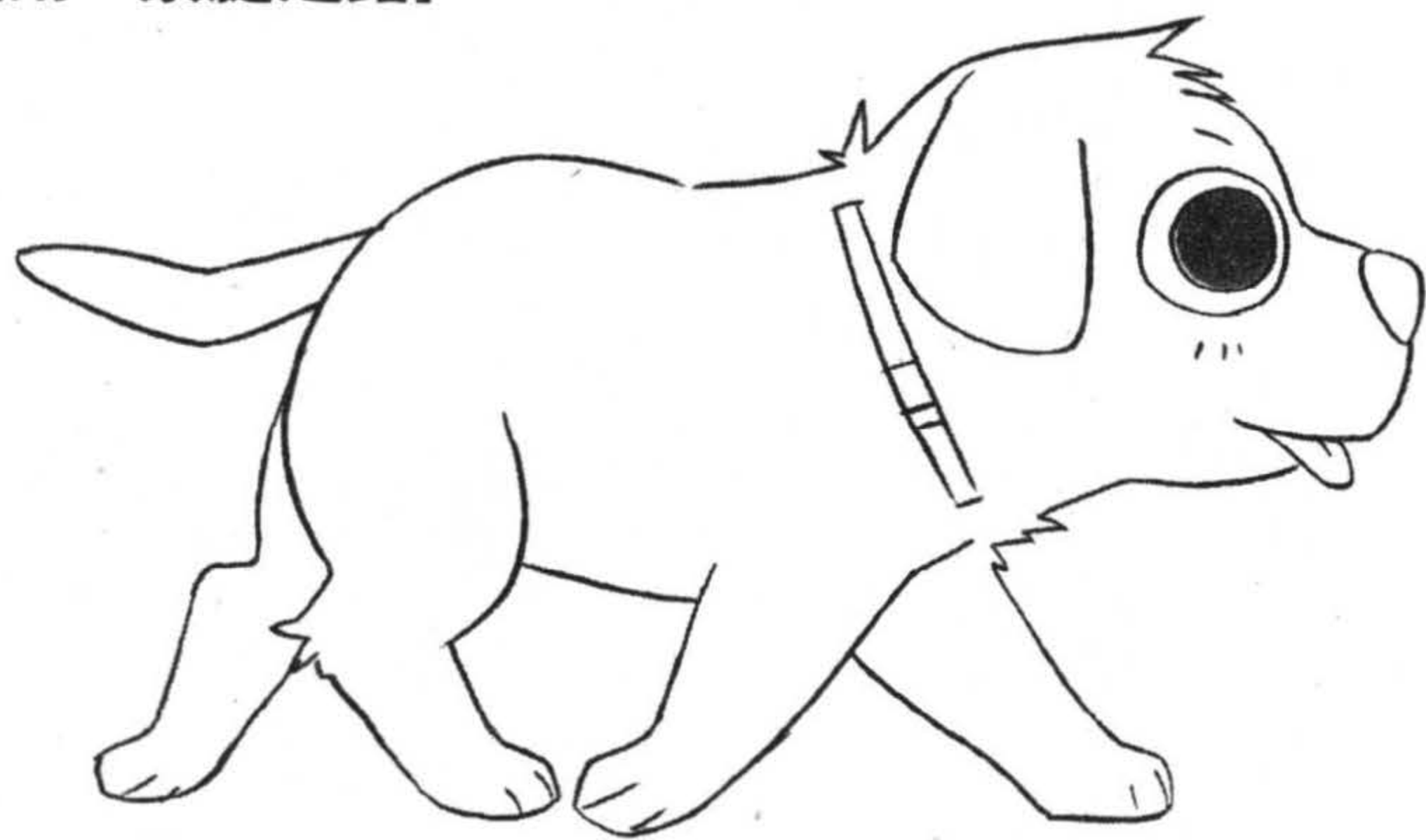
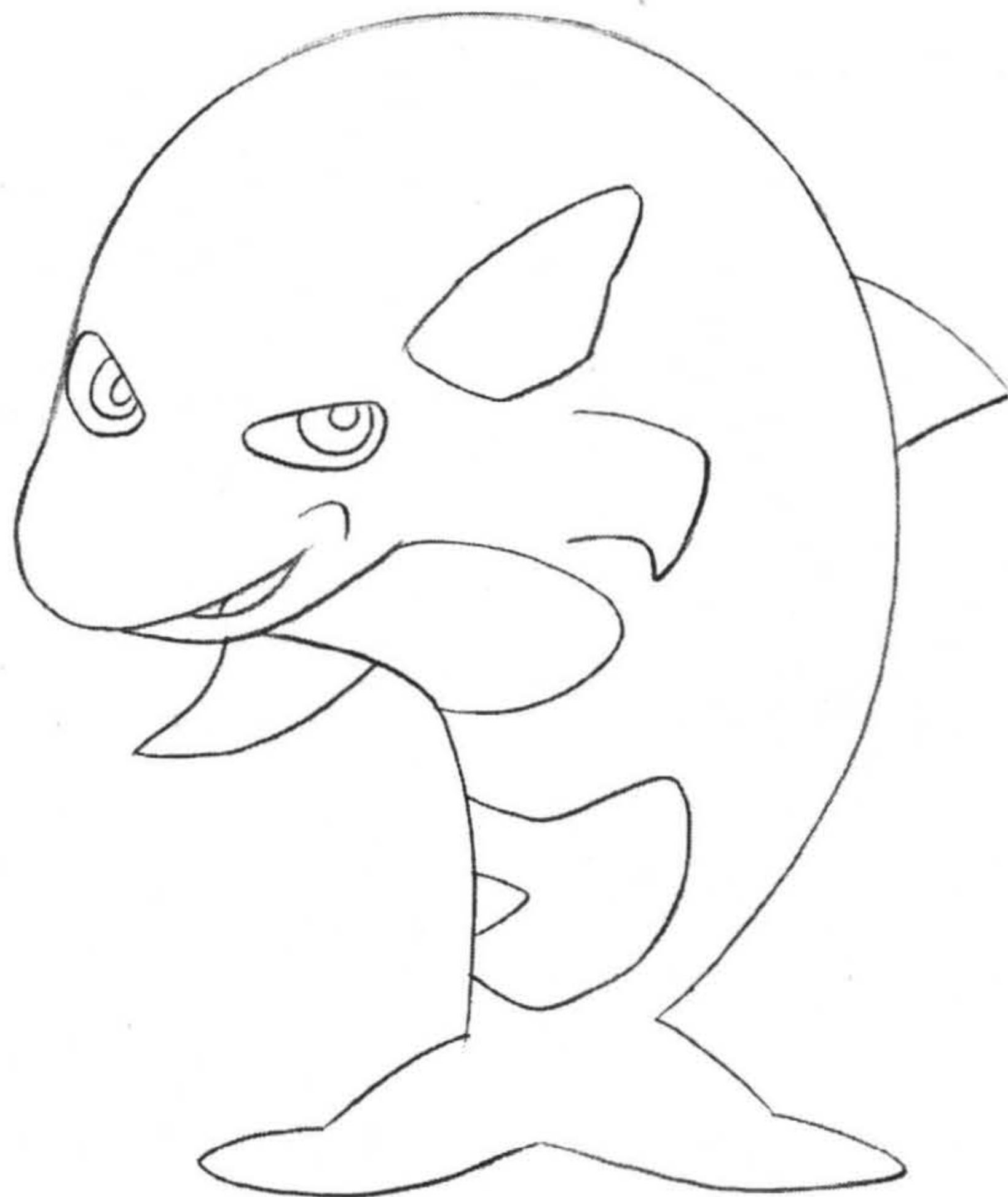
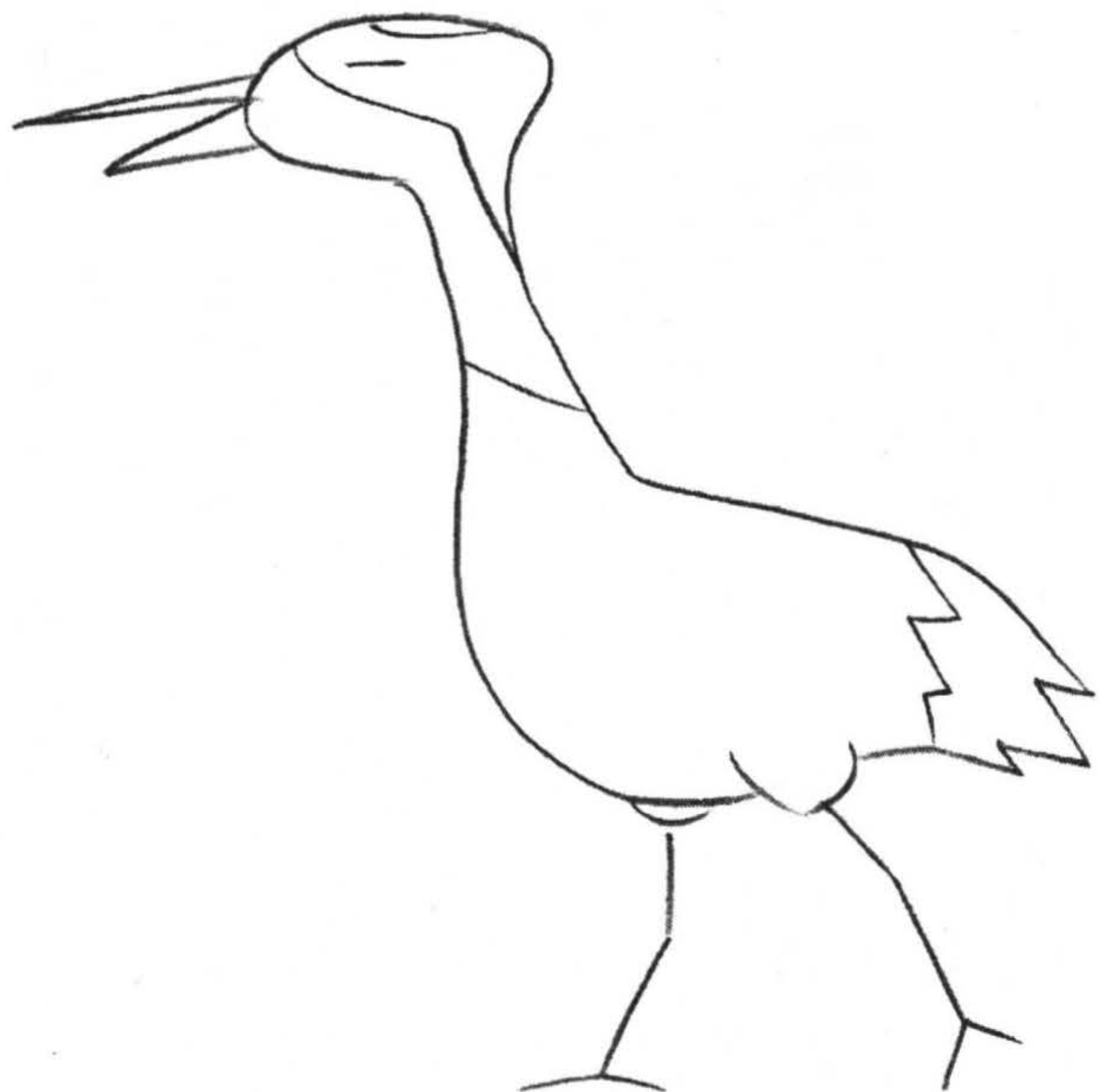
Q3 Q版人物的走路方式、跑步方式

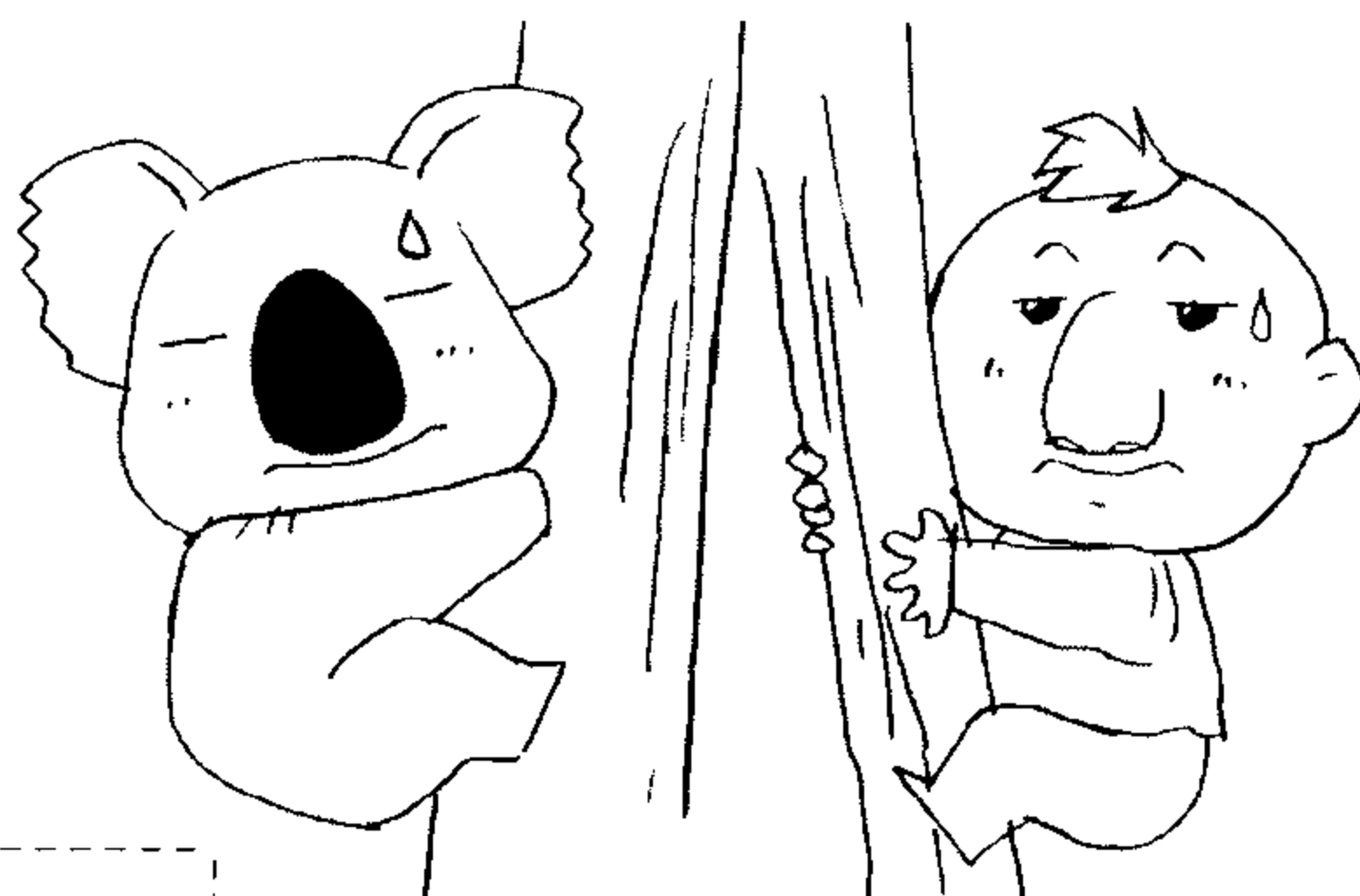
Answer

虽然也要视变形程度而定，但是因为一般程度的变形还是有清晰的关节在的，所以画出那个关节，就是很普通地奔跑。如果到了连关节都没有的程度，就能表现出飞快奔跑。动物的奔跑动作的基础就是前足和后足是分开还是合拢，是左右交替迈出还是同时迈出，在观察好各种动物的行为模式的基础上再去捕捉特征比较好。还有就是根据动物的不同，关节的构造决定了有时候关节绝对不能转到某个方向，所以必须要好好掌握各种动物的骨骼。

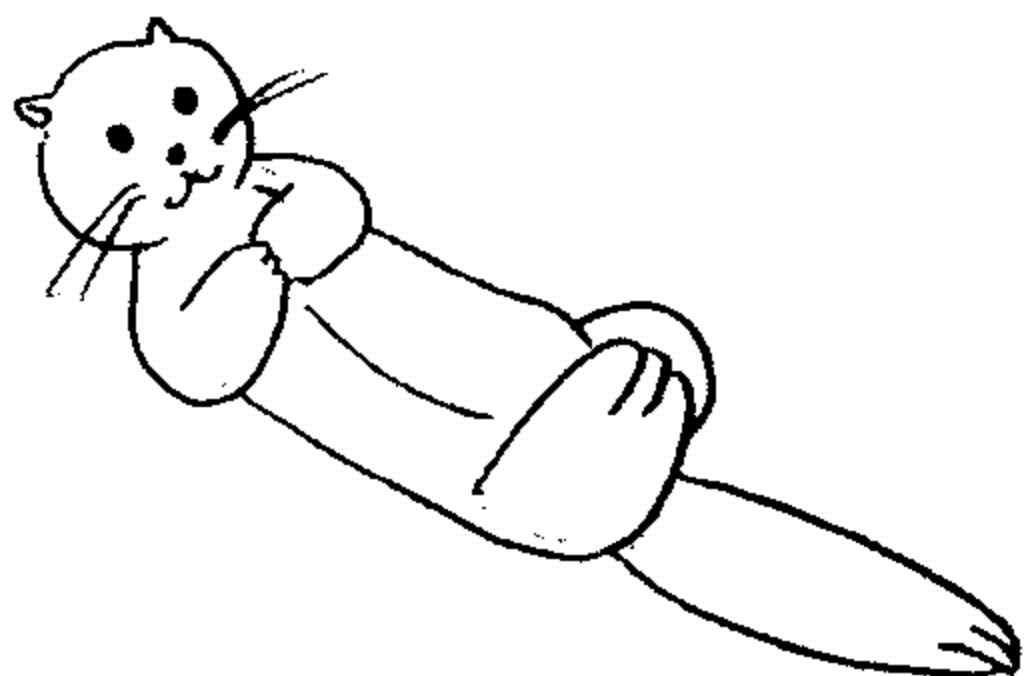
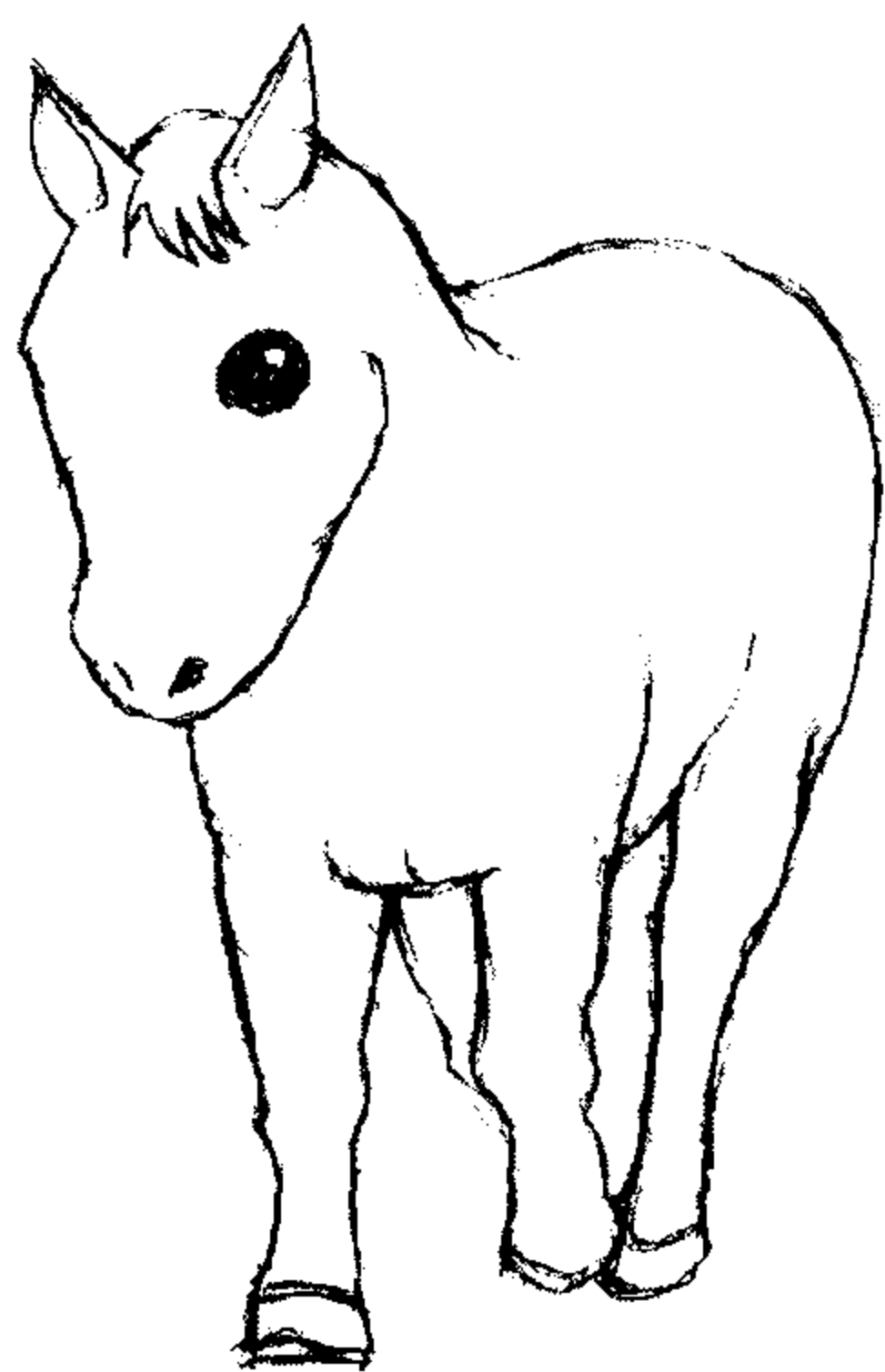
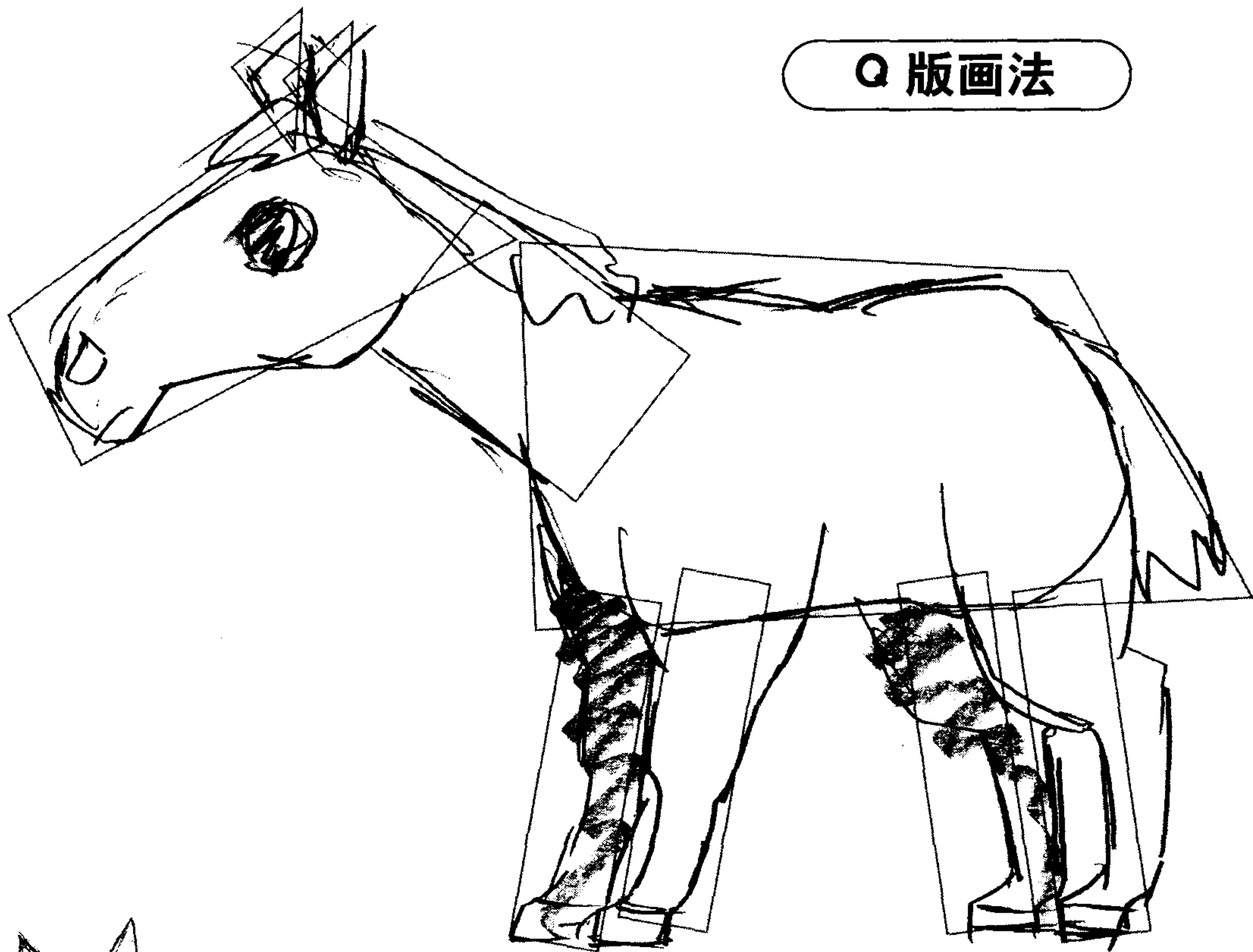
[用 4 条腿走路]

[用两条腿走路]

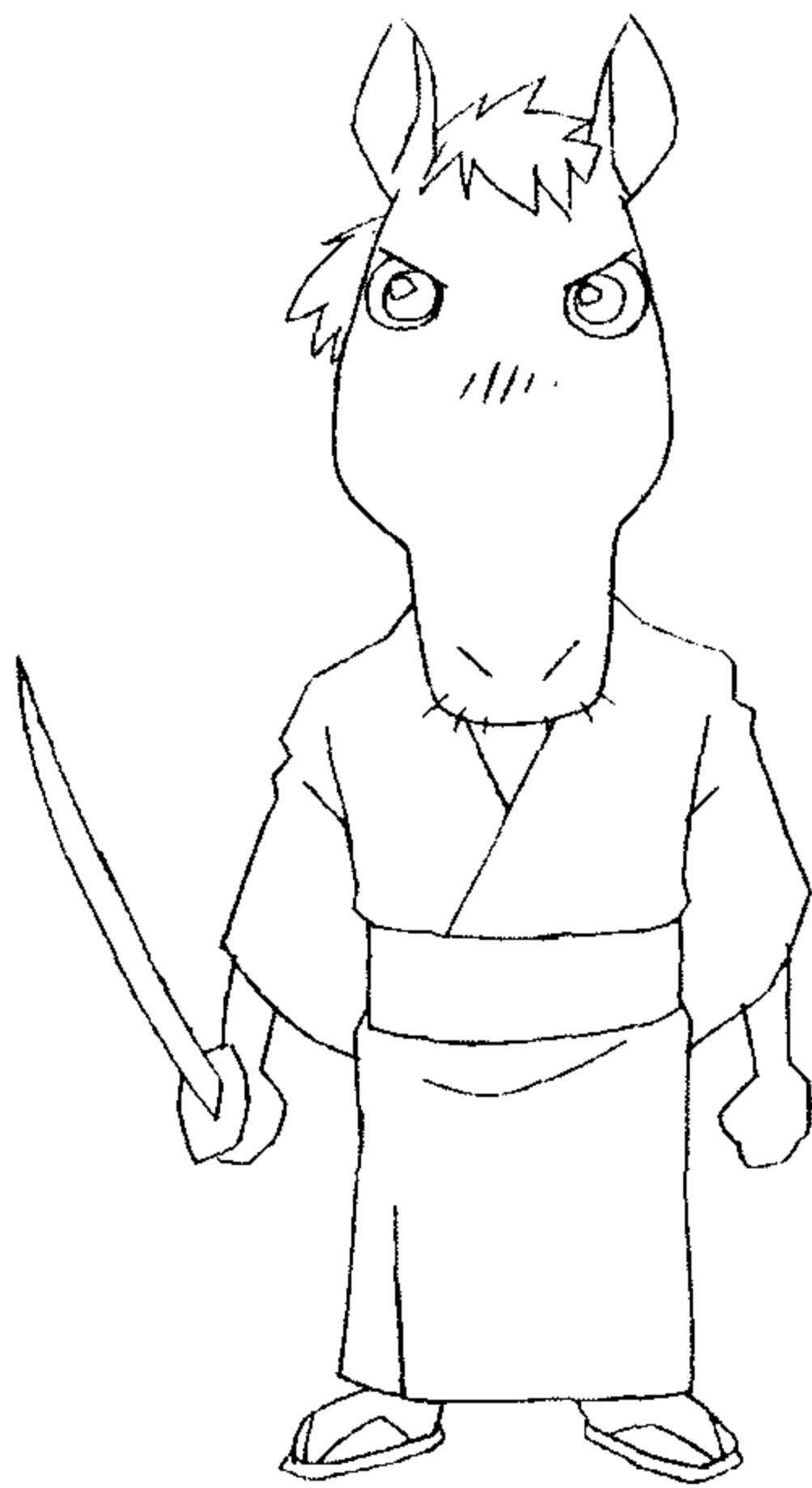
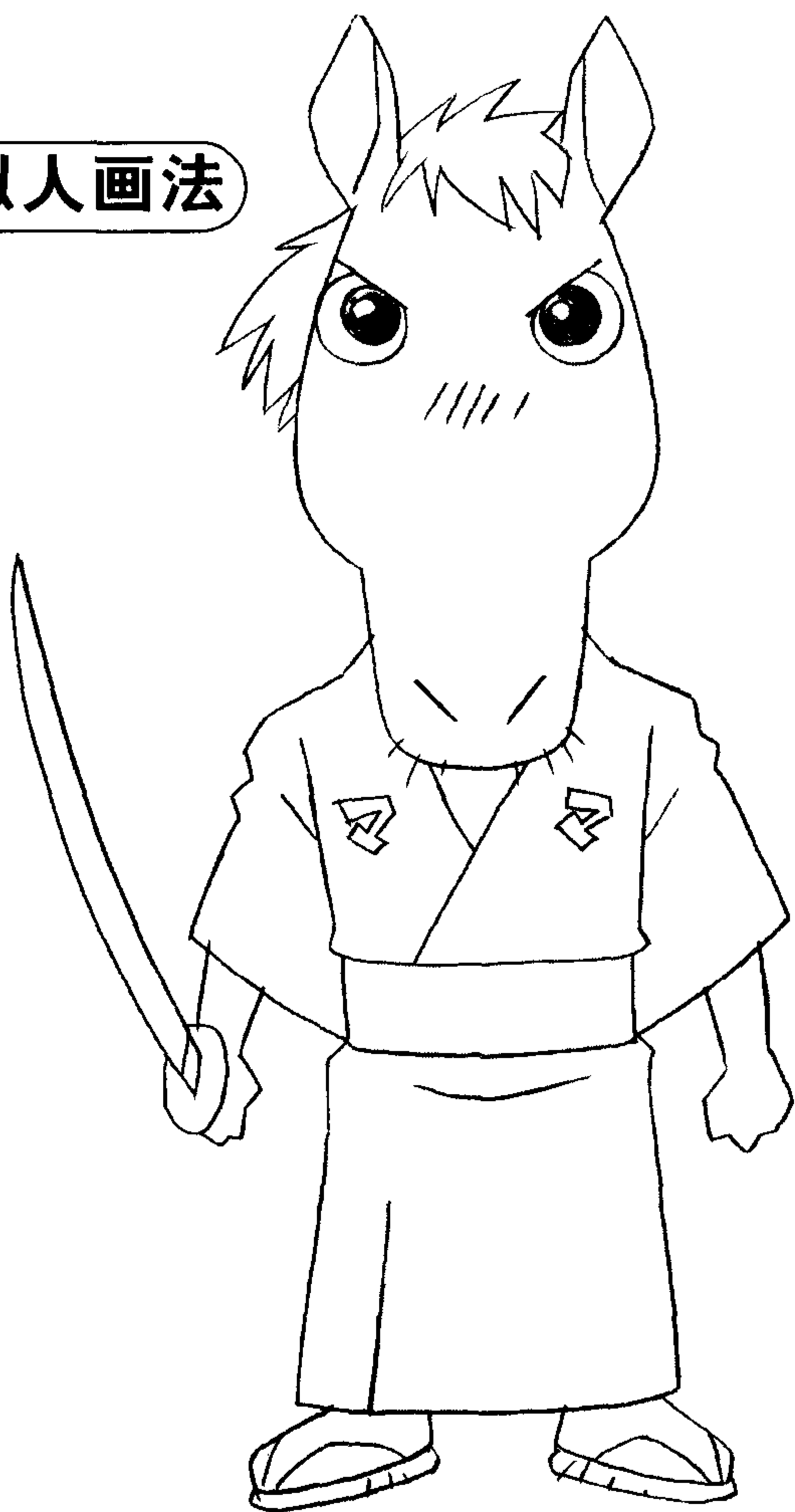
树袋熊 海濑

一个重点

虽然有时候也可以通过把眼睛画大来表现可爱，但是因为树袋熊最大的特征是鼻子大，所以如果把眼睛也画大的话反而会冲淡特征。因此这种时候应该把眼睛画小。

一个重点

画海濑的时候，就算知道现实不是这样，也要让它随时都抱着“贝壳”，来强调那种味道。

马

一个重点

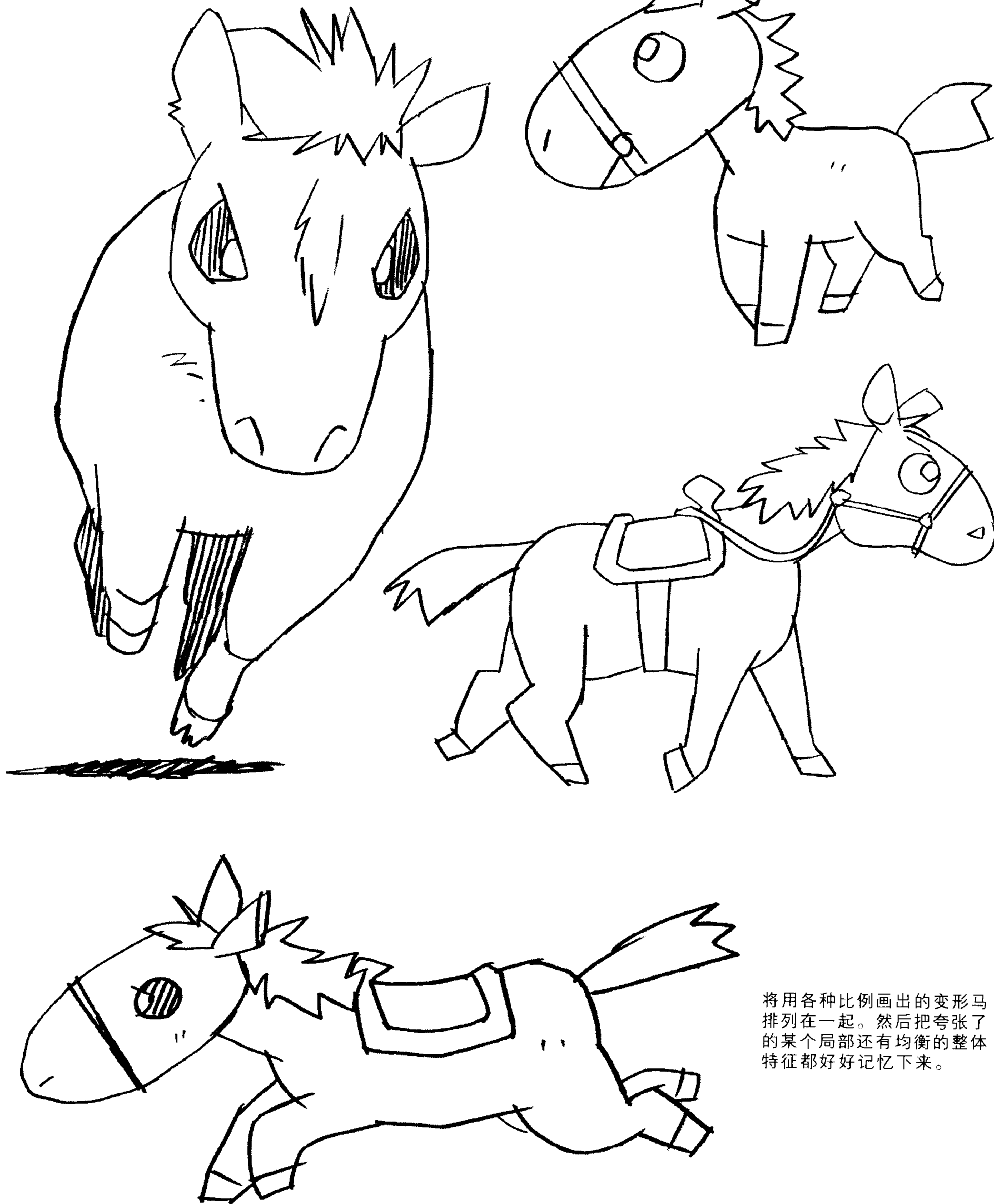
画马的时候，如果弄错了夸张的比例的话，往往会被人错当成骡子或者矮种马，和其他页面上的“骡子”的图片进行比较，来理解怎么样才有“马味”吧。

马

NG例

这个的身体比例就非常糟糕。从肩膀的位置能够设想得到的从腋下到身体的比例和角度都不对。因为腰带也是向下画出弧度，所以不知不觉看起来就是没精打采的样子。因为腿用平行线画出，伸直到下方的样子，所以没有扎实的感觉。可以说是比例非常糟糕的画。

一个重点

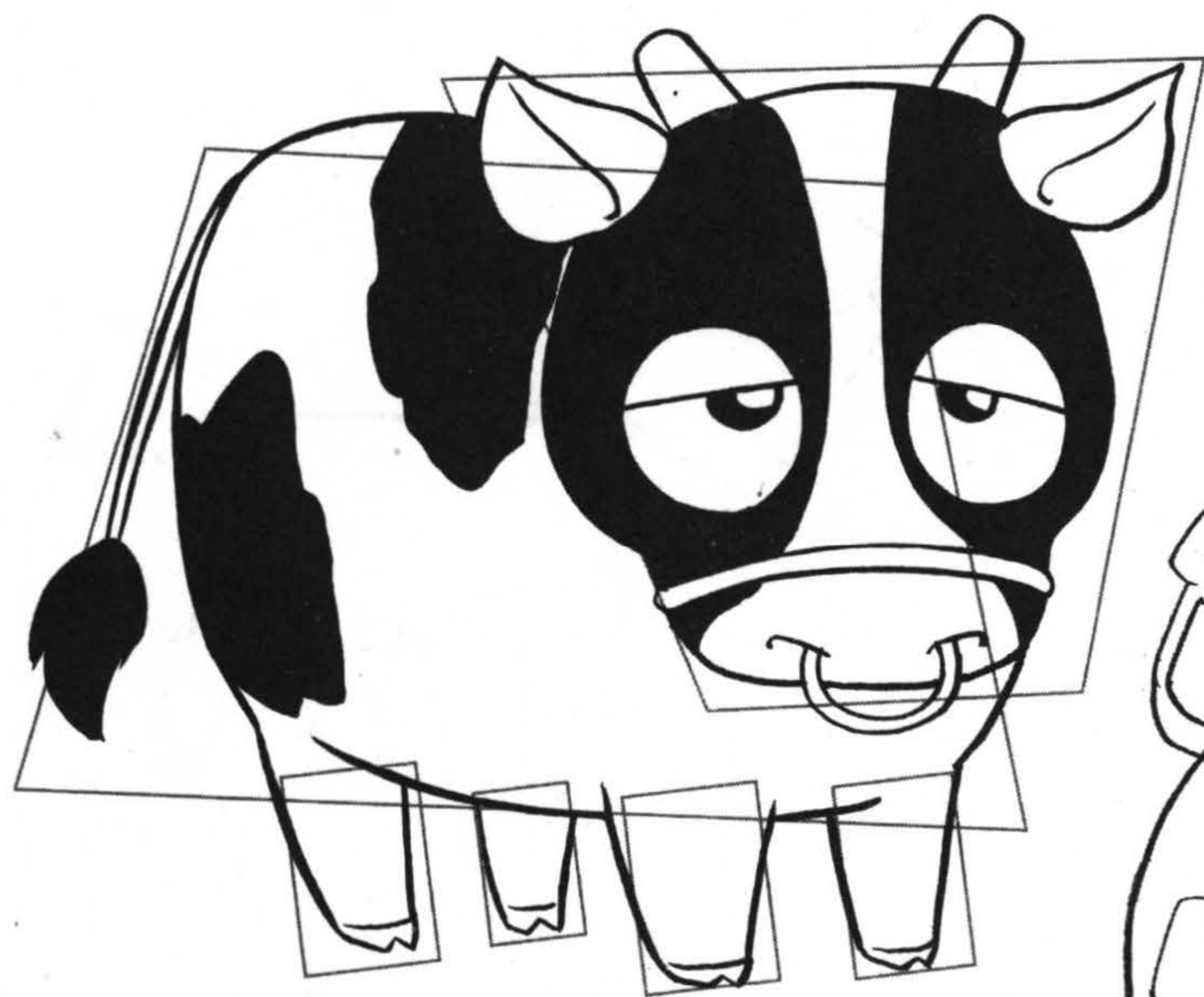
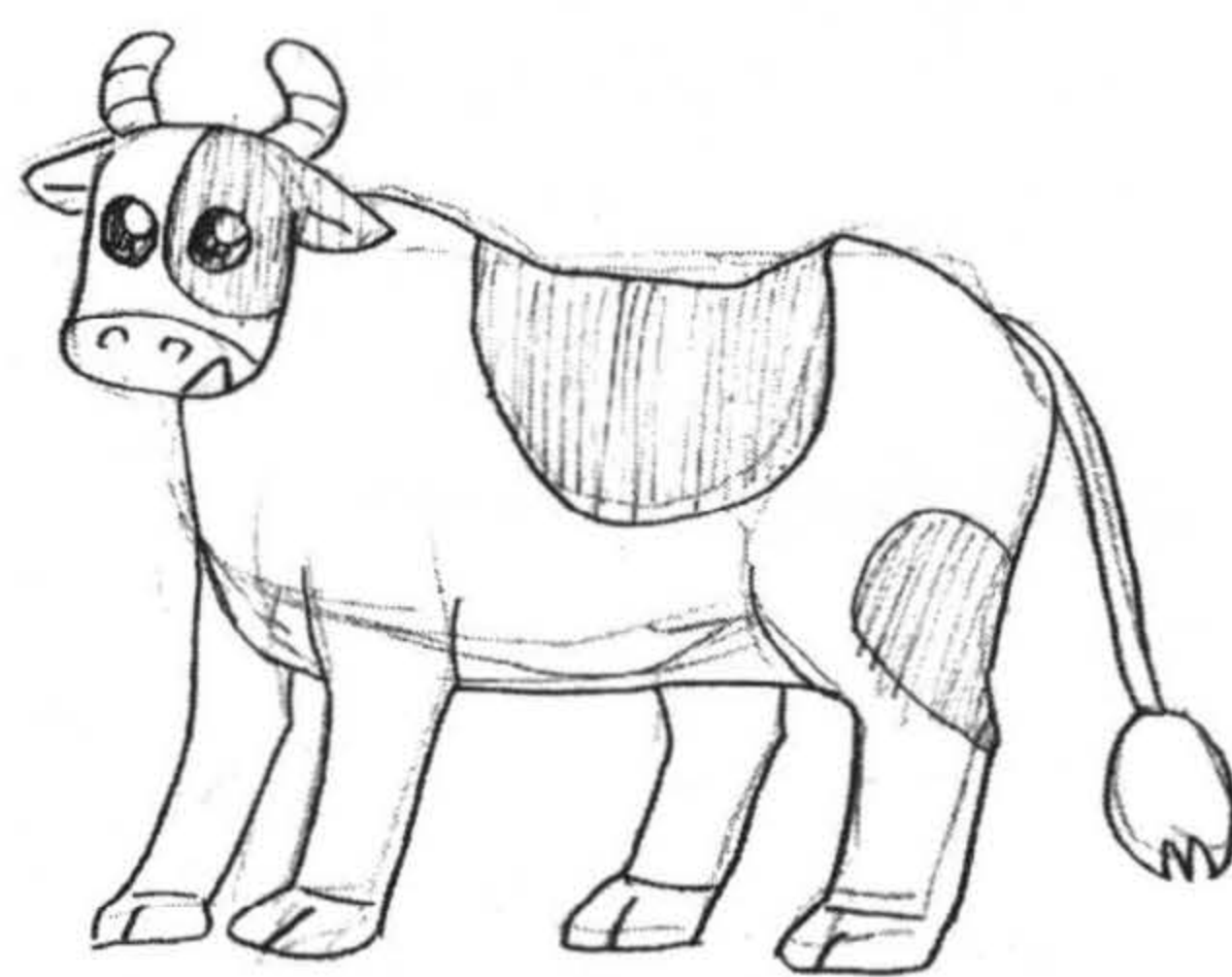
虽然也可以通过一个个局部的夸张来构成Q版人物，但是最后最重要的还是整体的比例。在准备好需要进行了夸张的局部后，组装起来的时候往往要重新考虑整体比例。总之比例非常的微妙。如同上面的画那样，些许比例的崩溃就能毁掉整体。

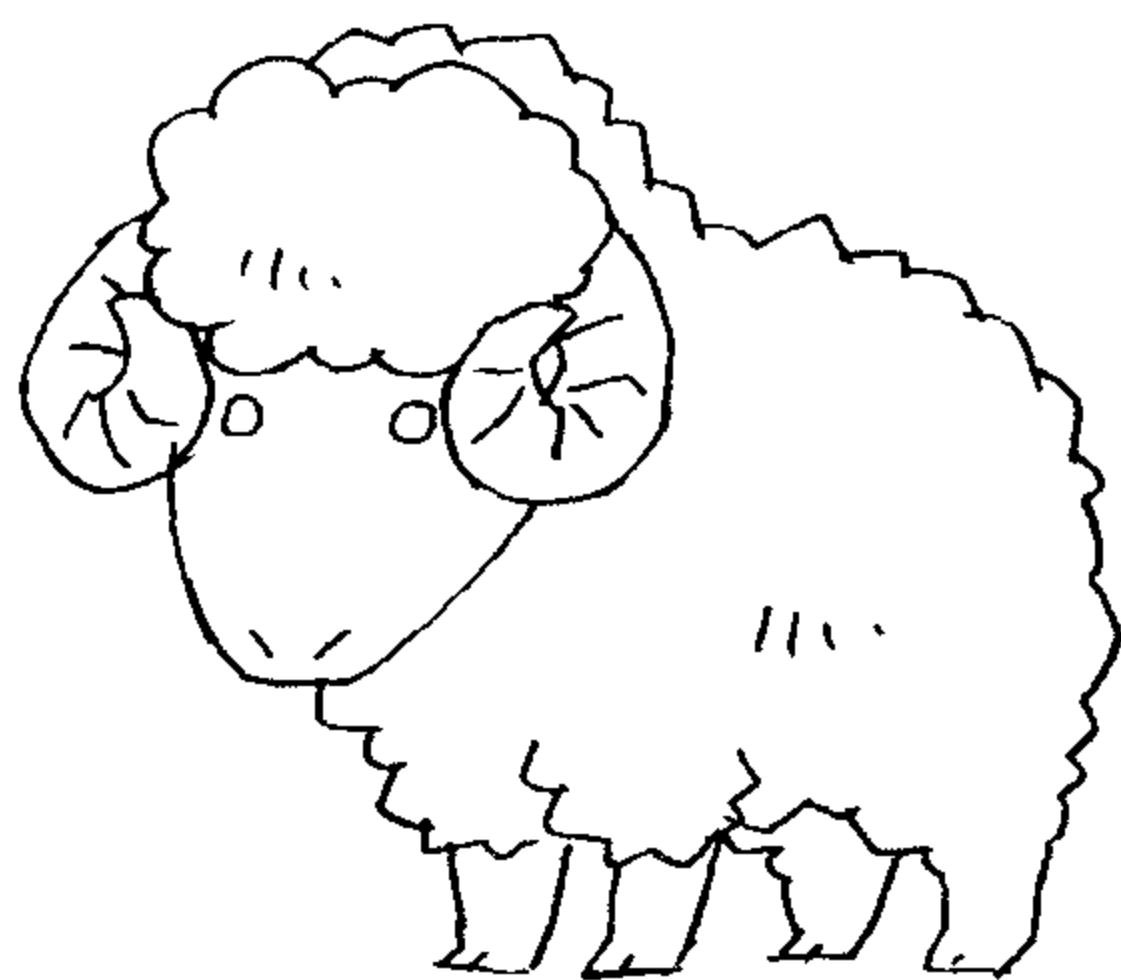
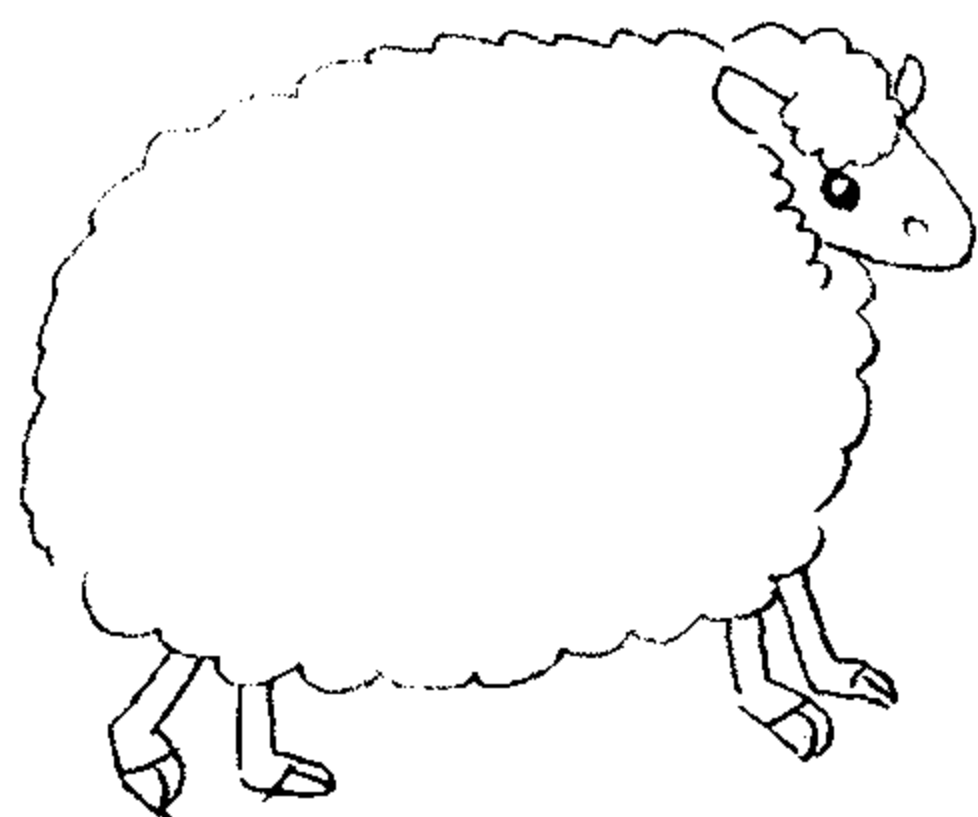
Q 版画法

将用各种比例画出的变形马排列在一起。然后把夸张了的某个局部还有均衡的整体特征都好好记忆下来。

牛

Q版画法

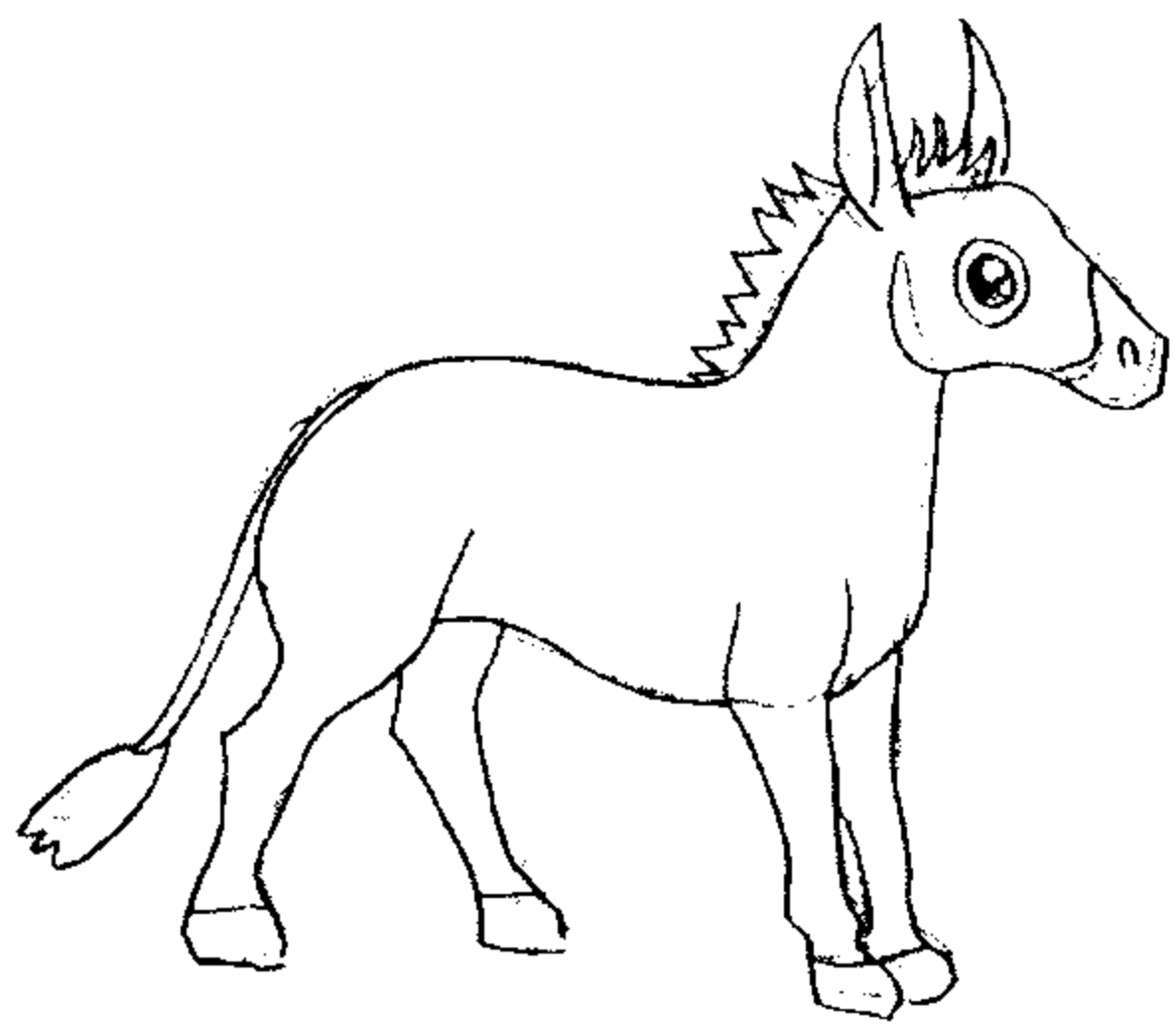
拟人画法

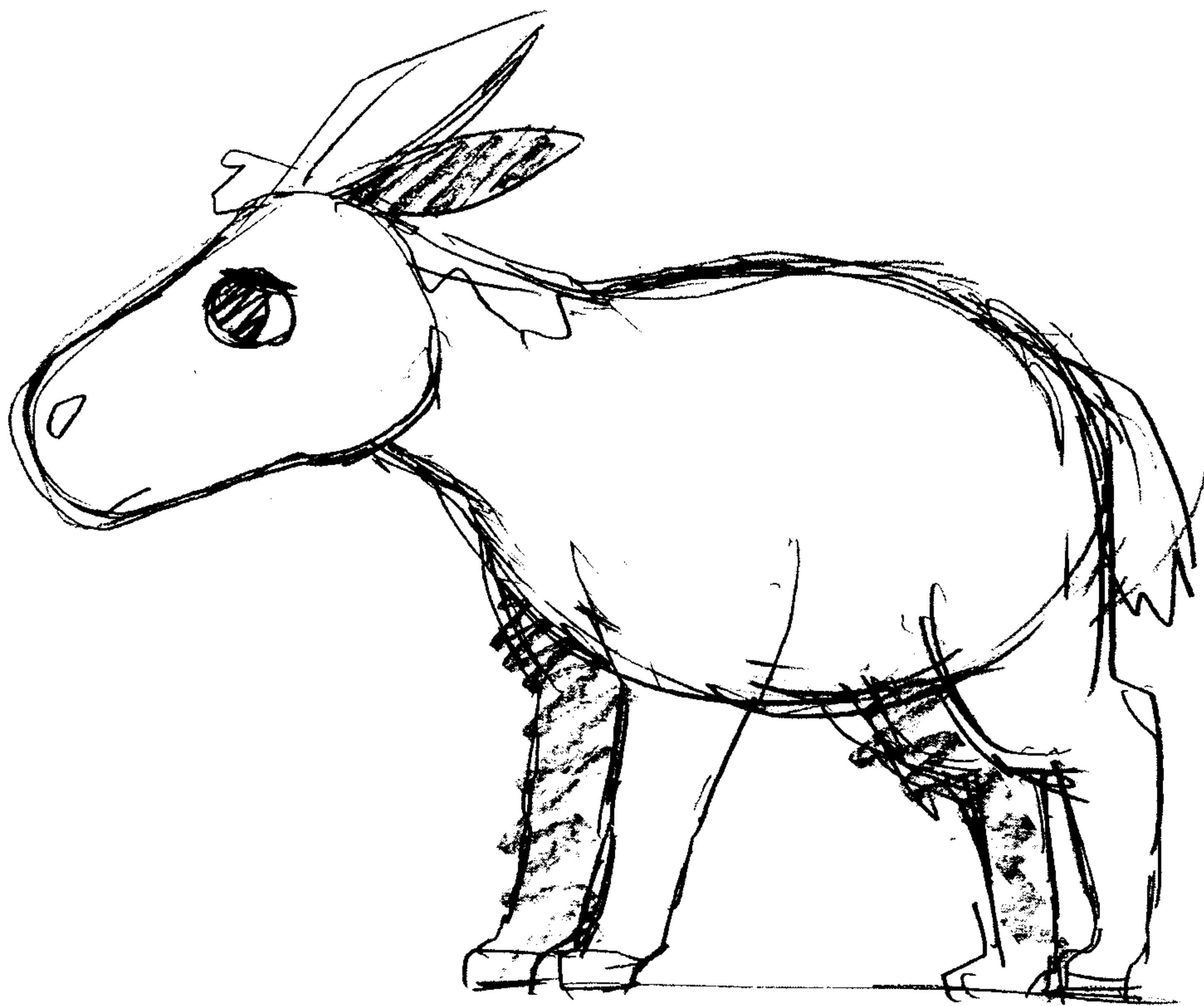
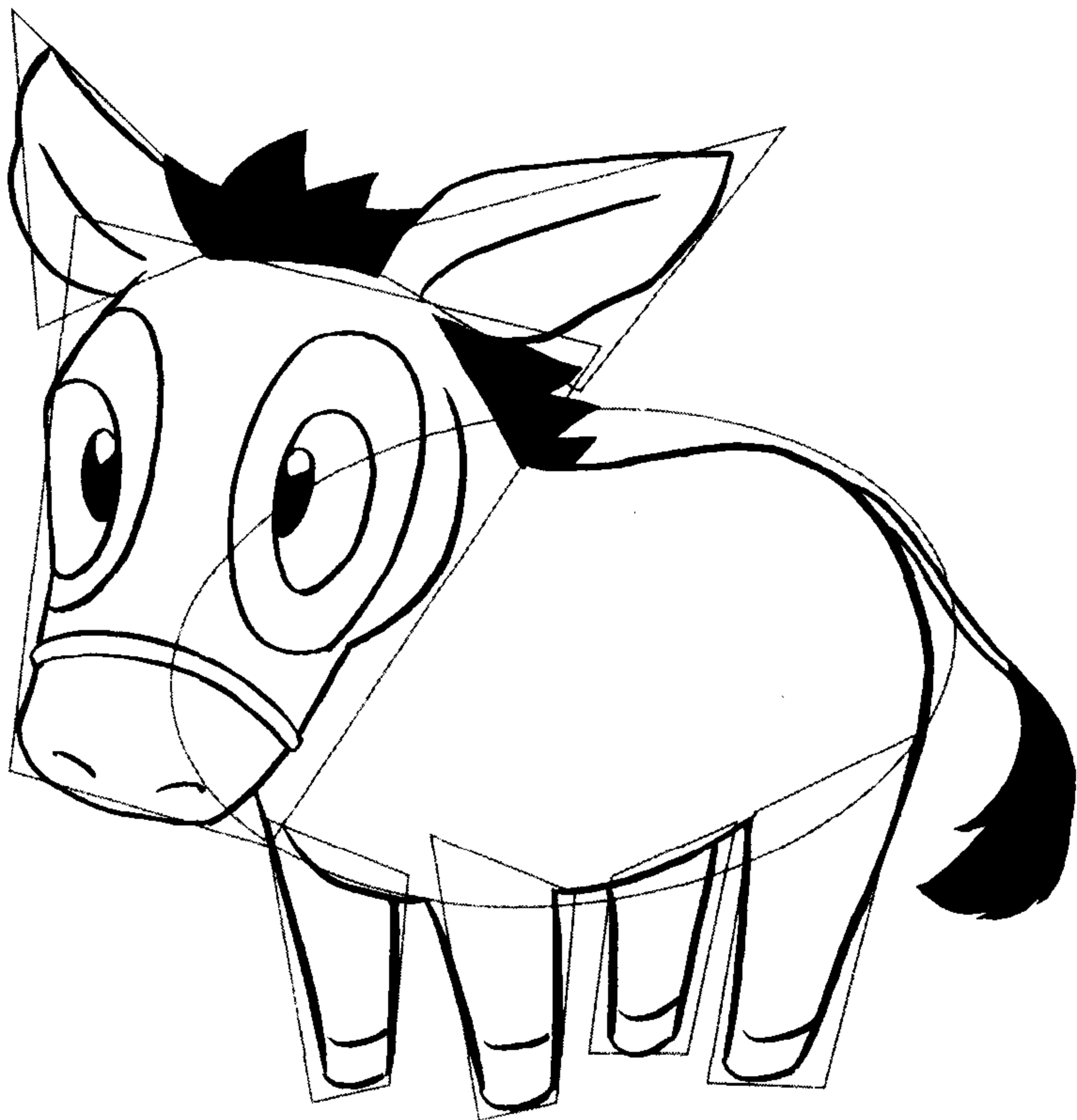
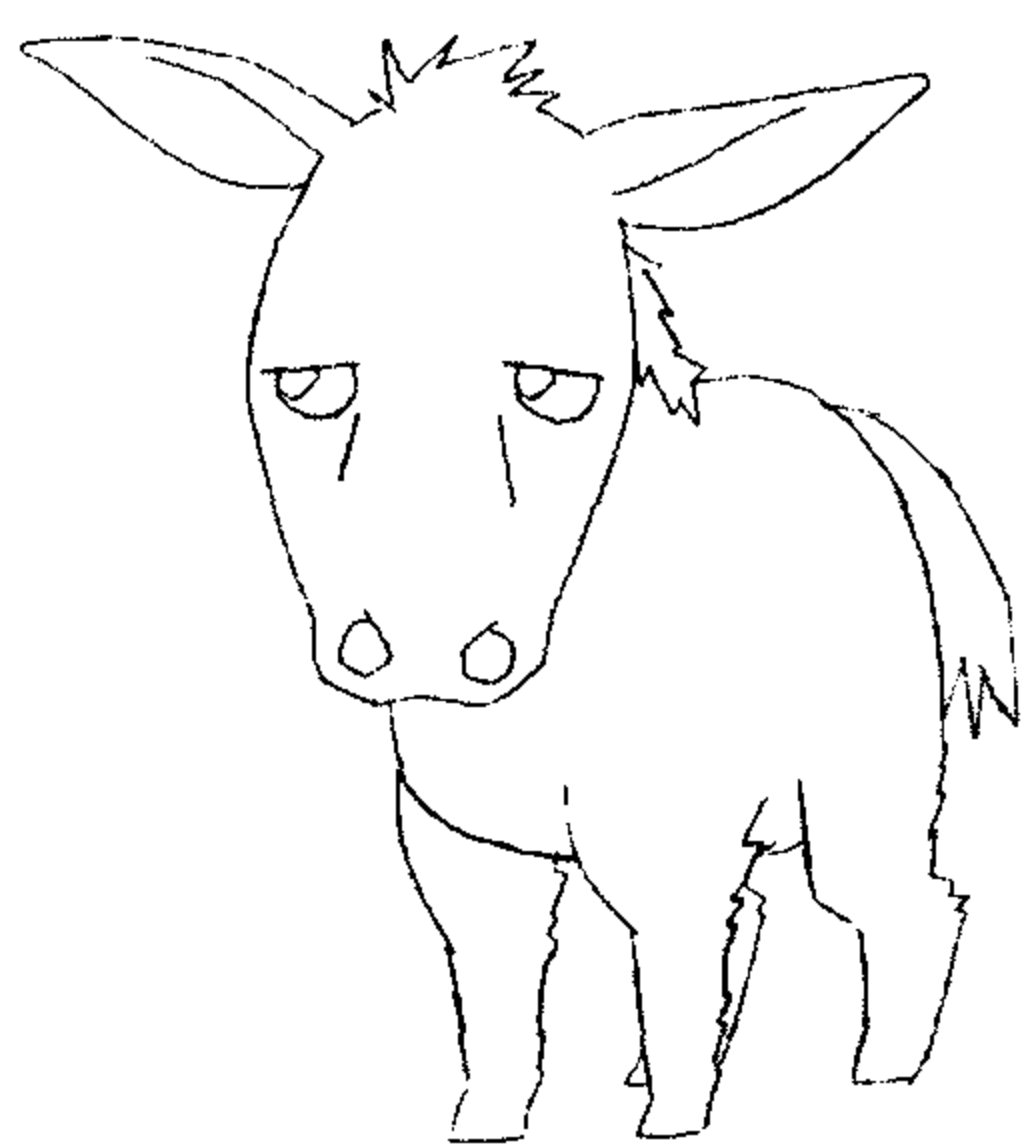
ONE POINT 一个重点

牛可以进行普通变形，也可以进行拟人化变形（参照上面的两张图），其特征可以在相当广泛的范围内使用。只不过，如果将重点放在“大动物”上面，就会变得不可爱，所以要多加注意。

绵羊

一个重点

绵羊的最大特征当然是“毛”。但我觉得问题在于要如何表现毛的量和质，才能展现个性。还有就是要画得让人能想像得出毛里面的身体（要表现剧情的时候身体里面的内容就很重要。不过要是只是作为符号或者静止画使用的话，就不用考虑了）。

骡子

Q 版画法

一个重点

除了耳朵和体格以外，马与骡子的差别并不大。进行表现的时候，要特别注意耳朵和体型等的描绘。

NG例

细节太琐碎。不要去画那些没用的毛。脸孔上也同样存在多余的线条。如果不省略这些的话，就表现不出可爱来。和眼睛之间的距离相比，鼻孔之间的距离过于写实。这些比率也要配合变形的程度。

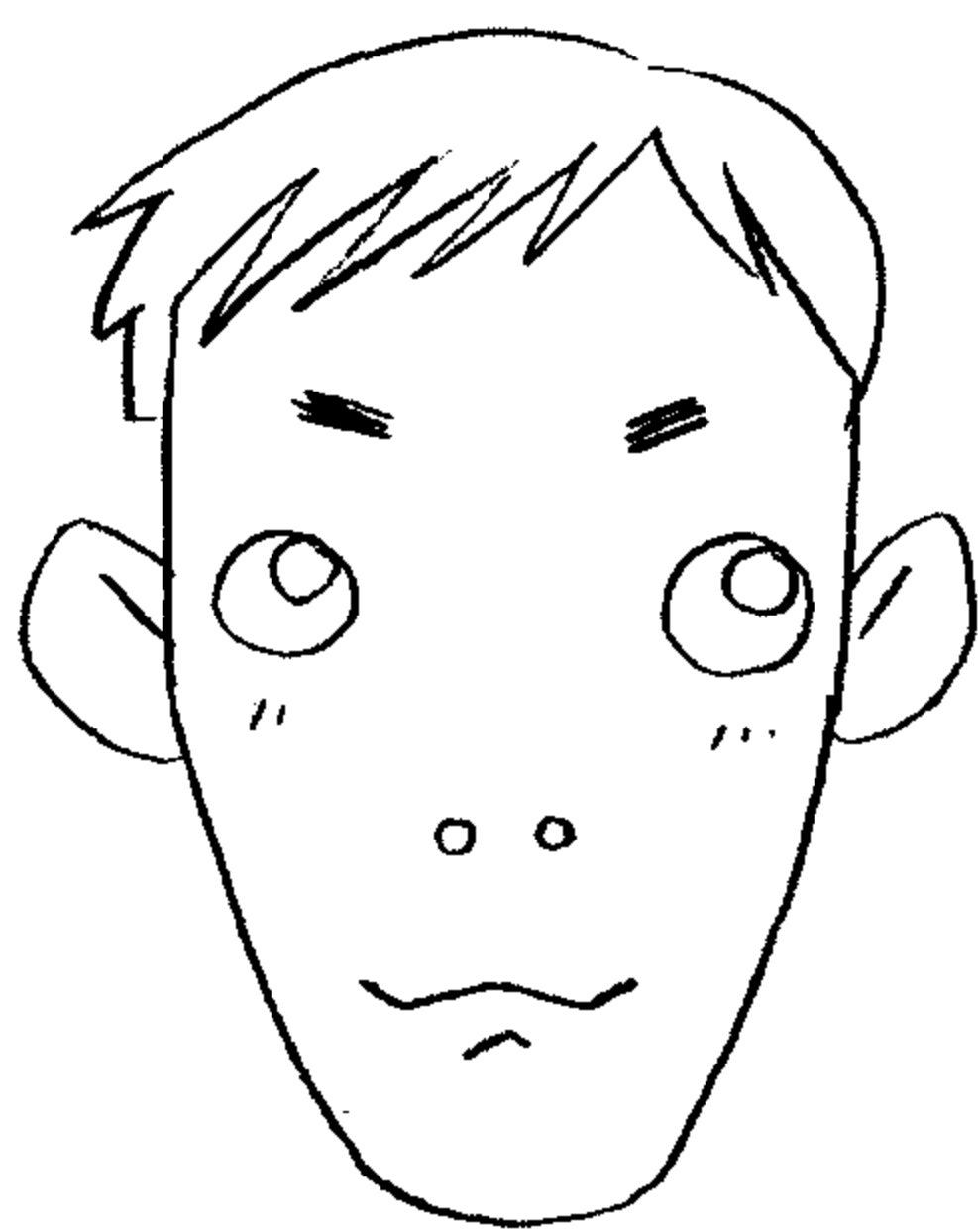
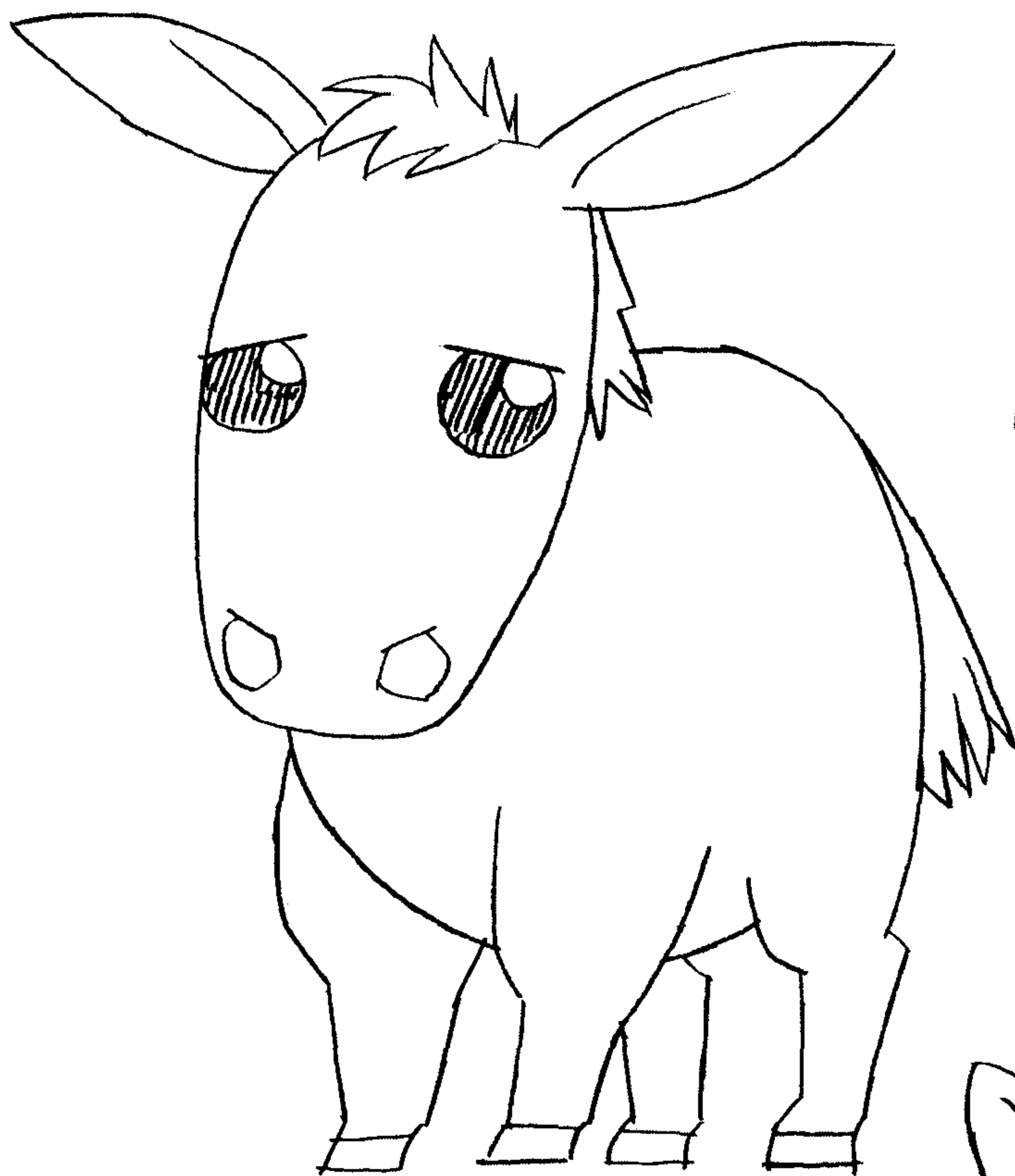
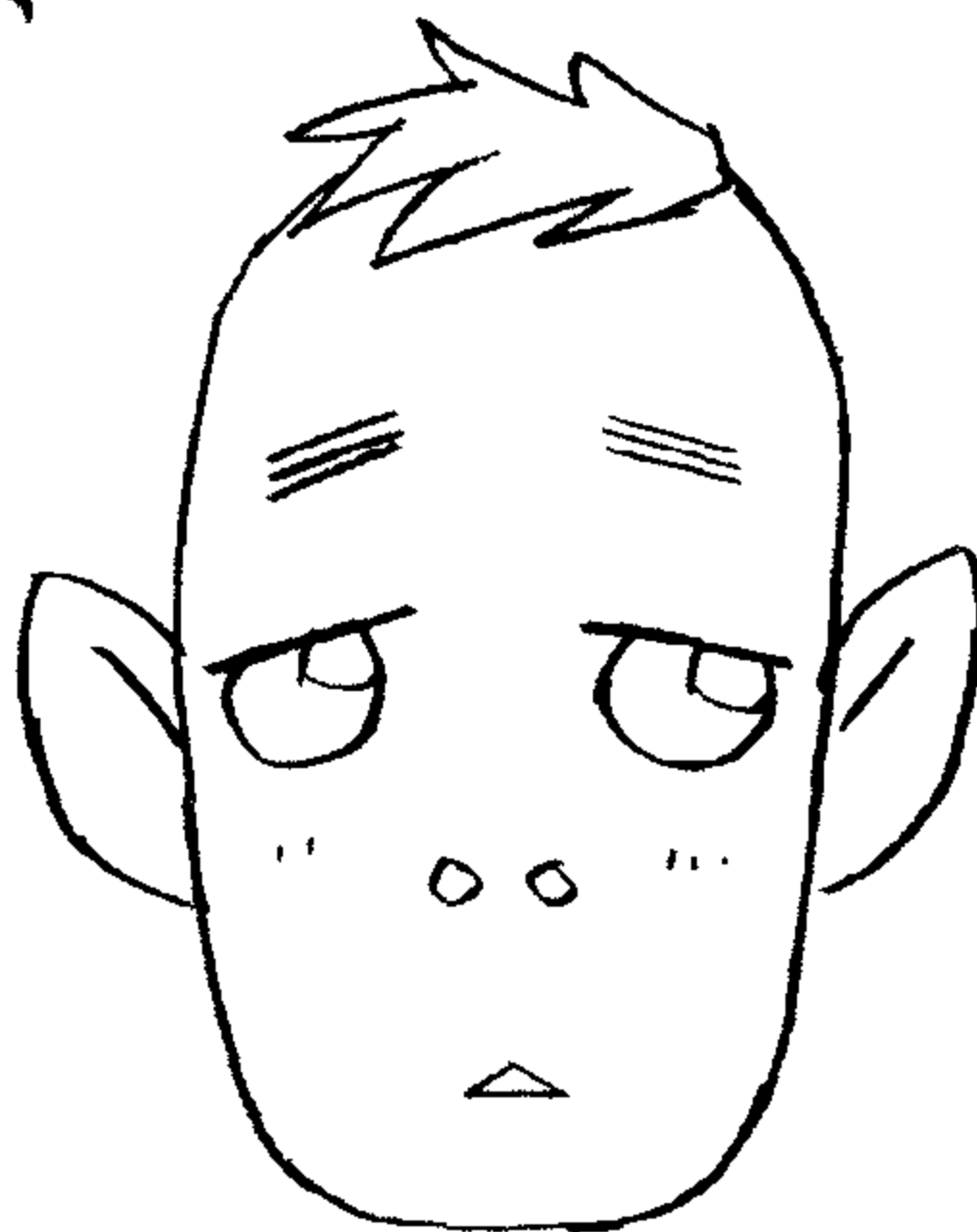
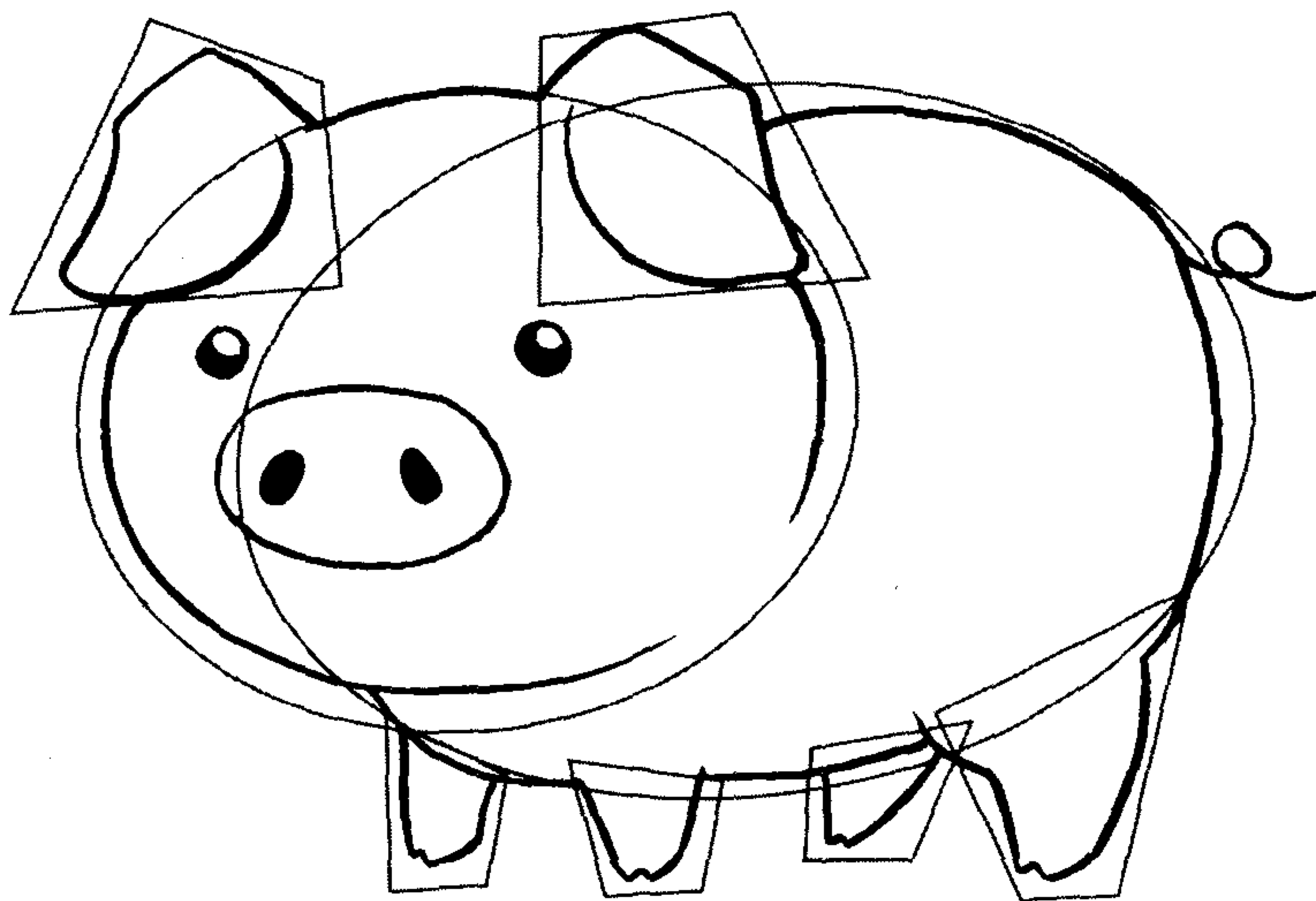
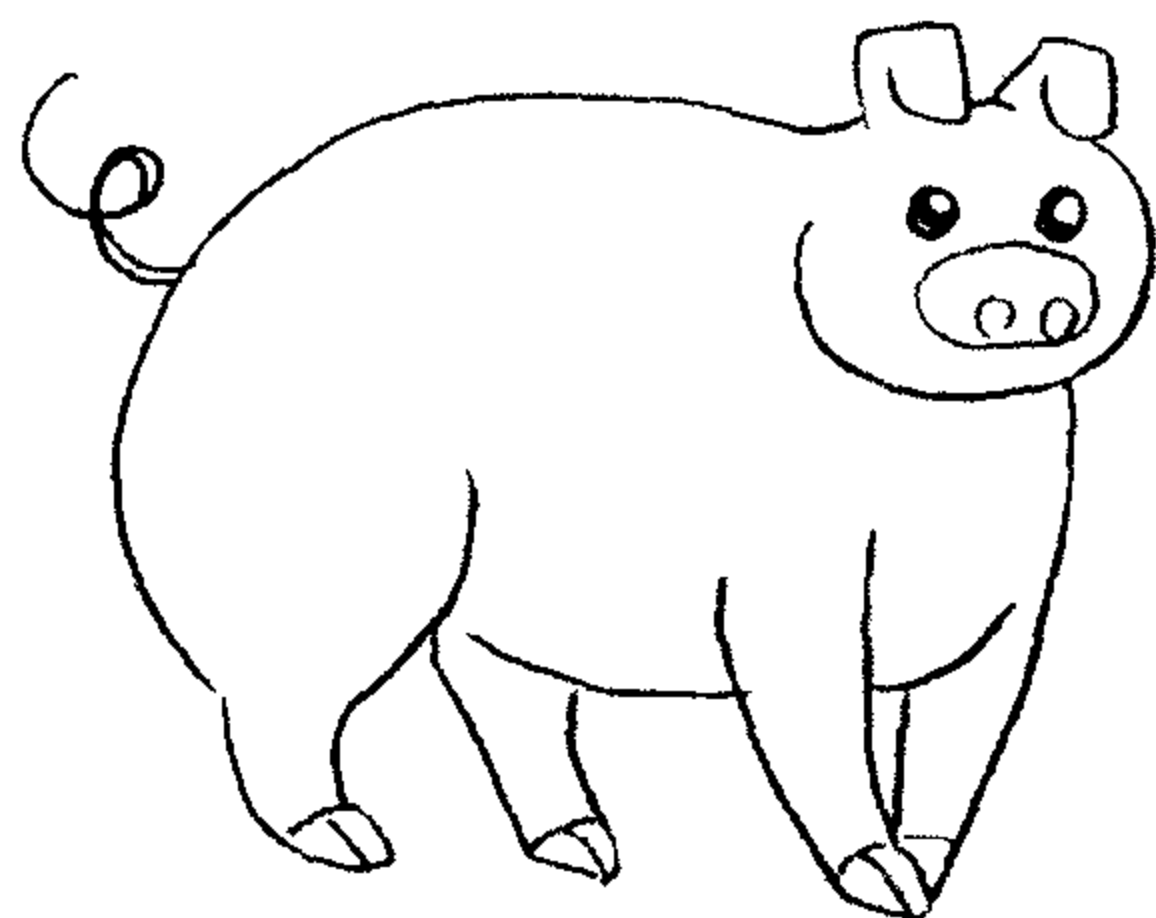
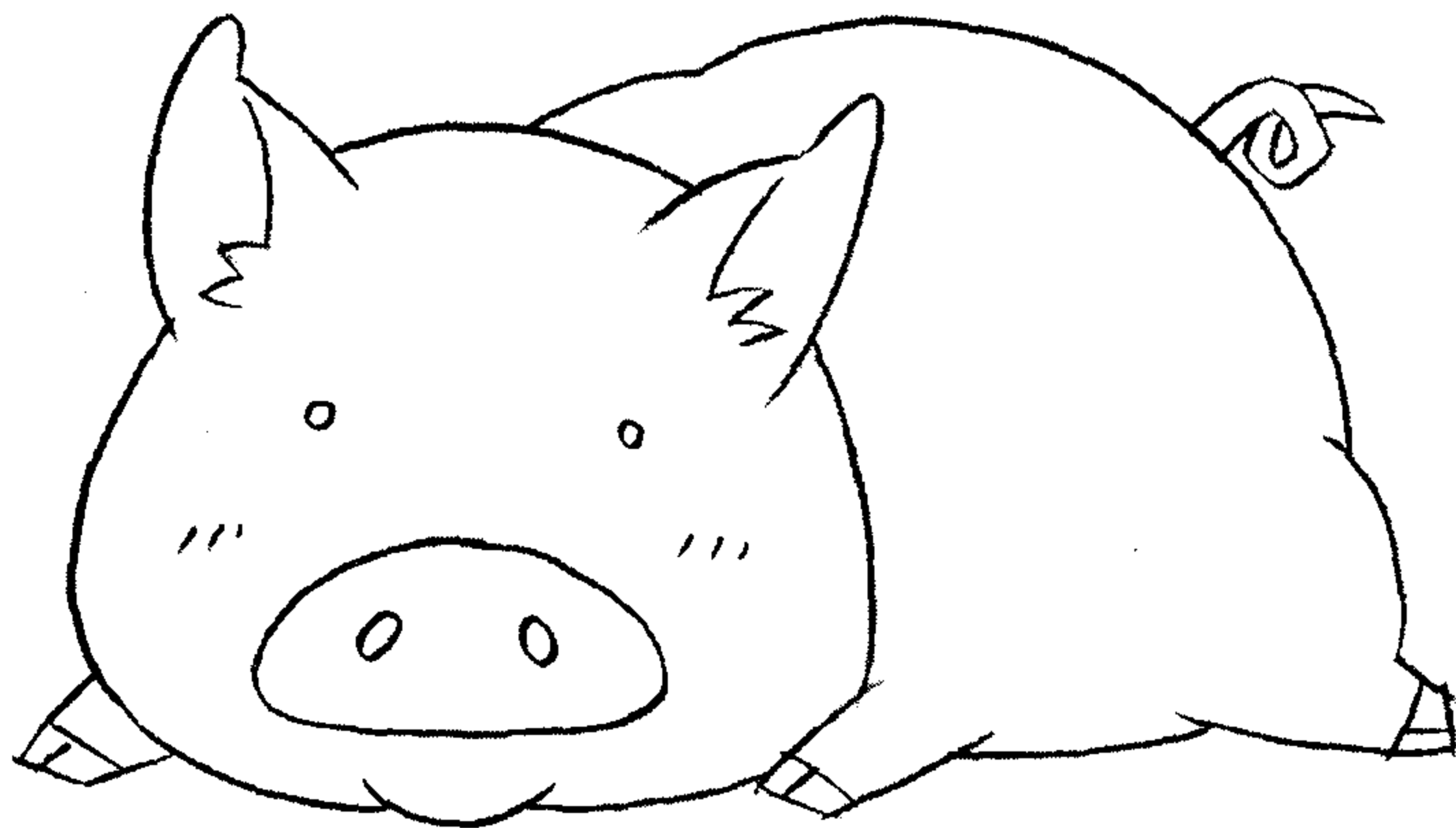
即使耳朵和身体都成功地进行了变形，如果整体的比例没有调整好的话，还是会搞不清楚到底是什么生物。

虽然脸孔也是突出“味道”的一大要素。但是马给人最深刻的印象毕竟还是跑得快的竞赛用赛马，而骡子拥有的就是在农田工作的平稳感。因此重要的就是让角色拥有这样的印象。

草图

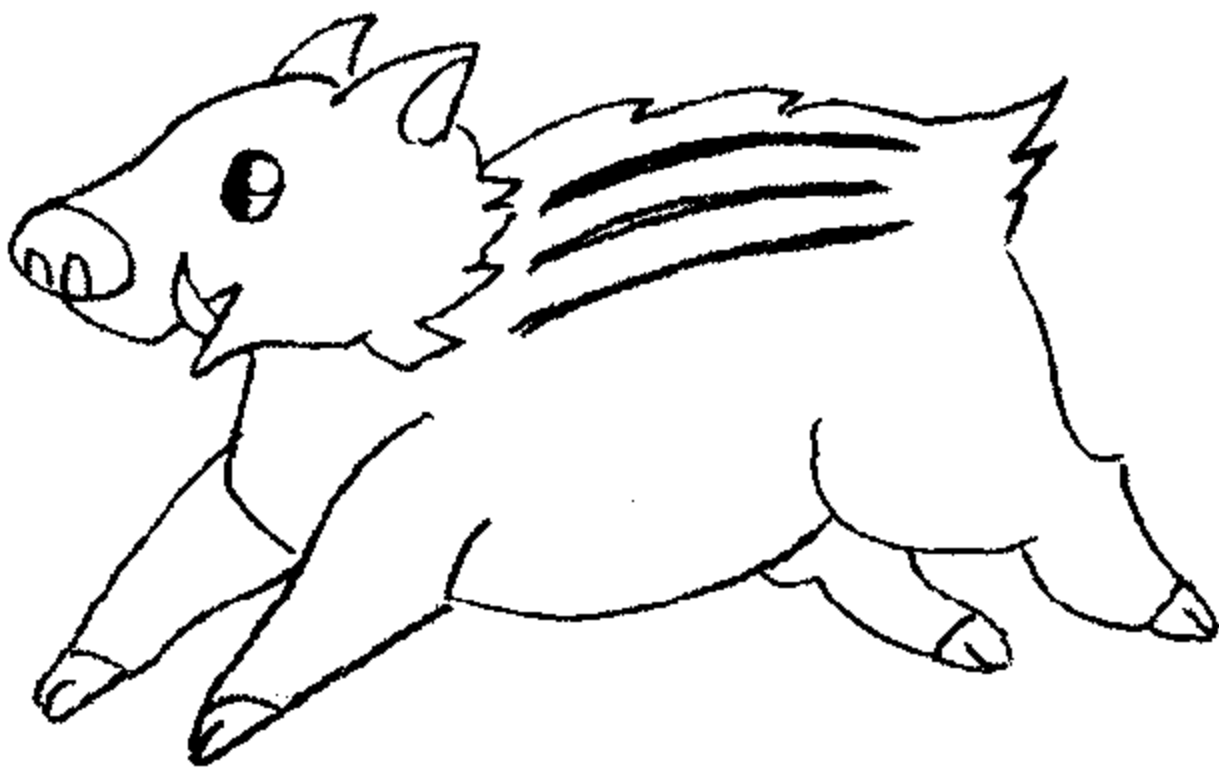
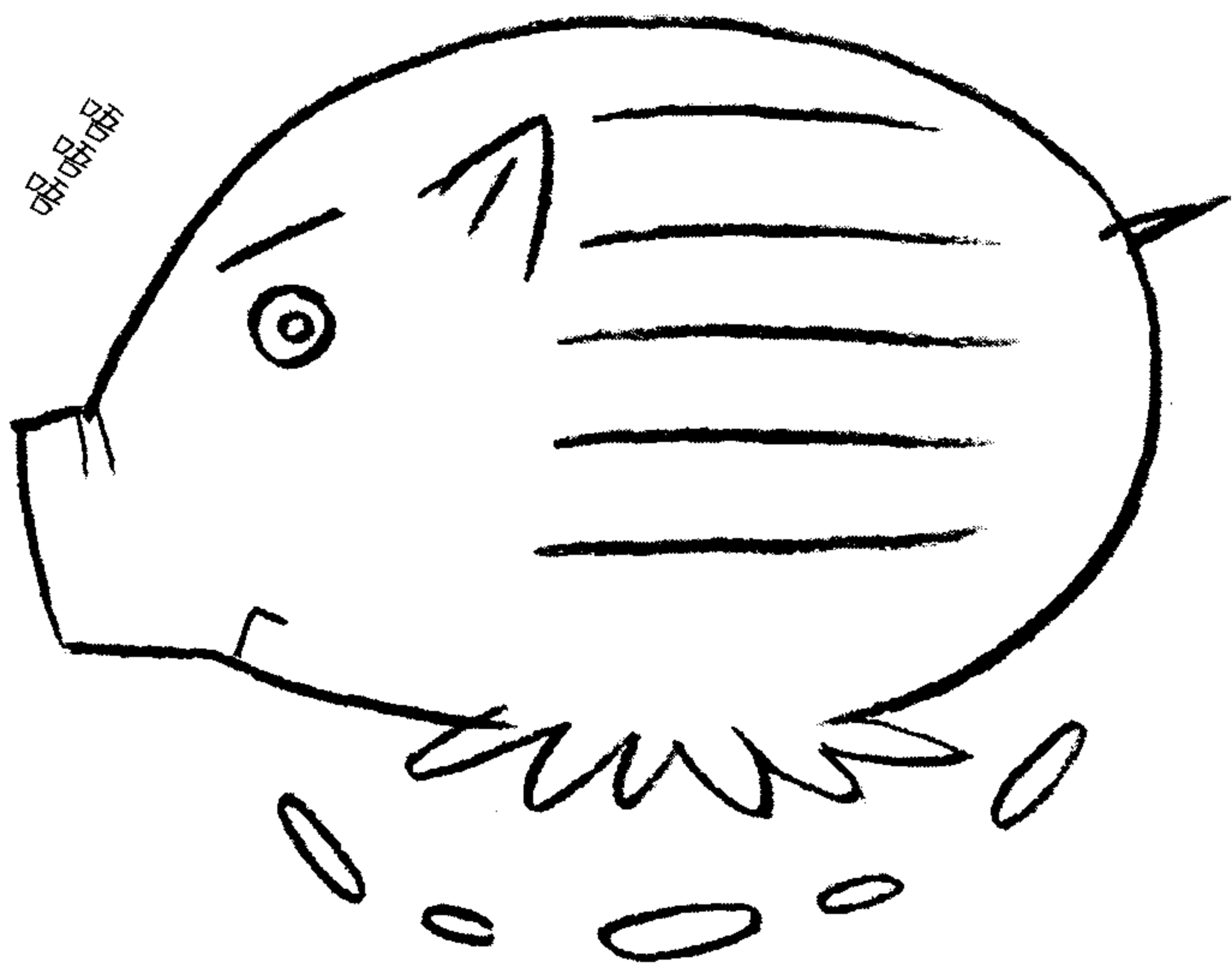
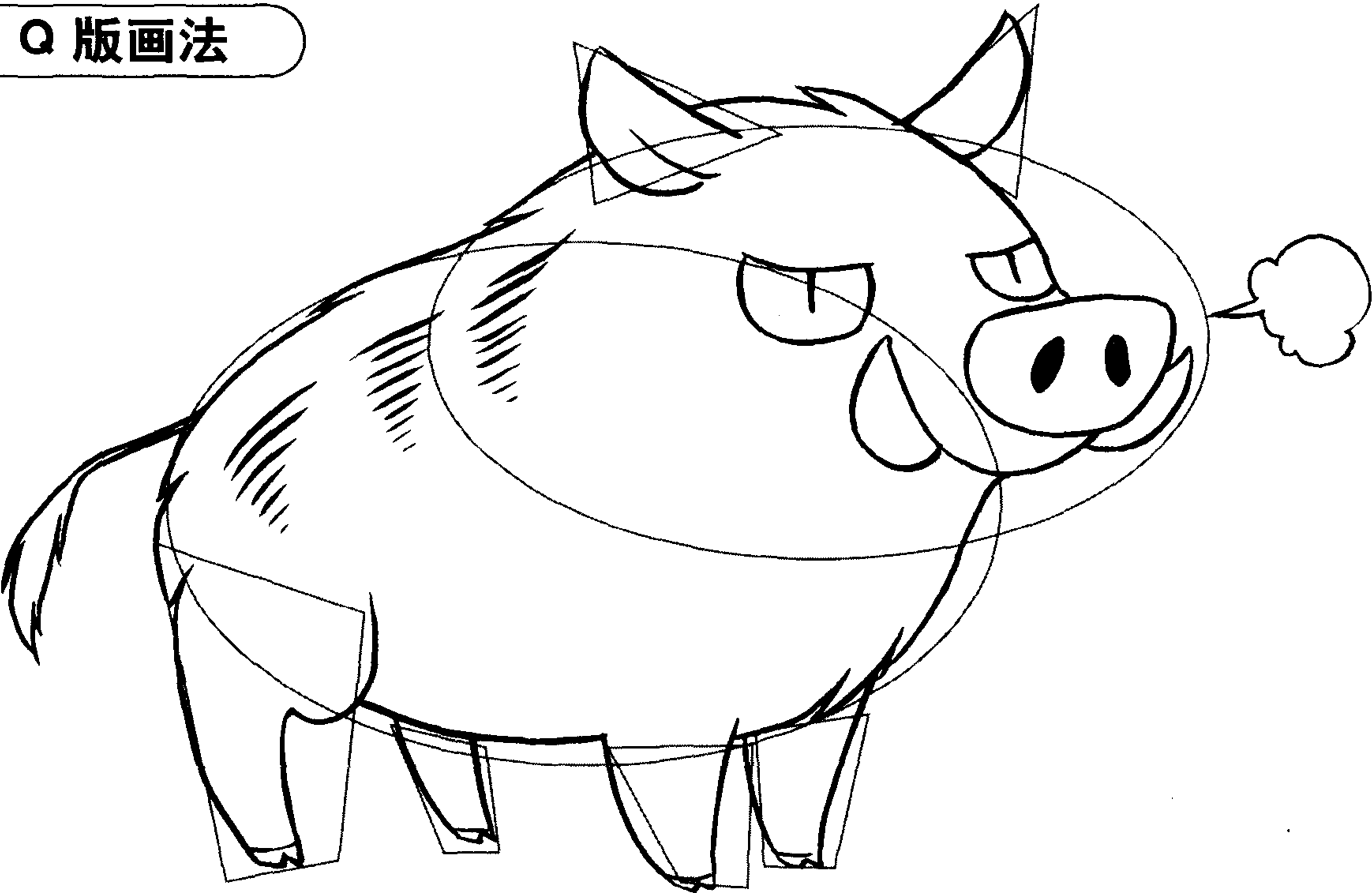
<马脸>

<骡子脸>

猪

Q版画法

拟人画法

一个重点

猪也和牛一样，如果只是单纯追逐“大”这个特征的话，比例就会变得非常糟糕。重要的是灵活运用鼻子这个特征，将每个部件的特征整合在一起。

野猪

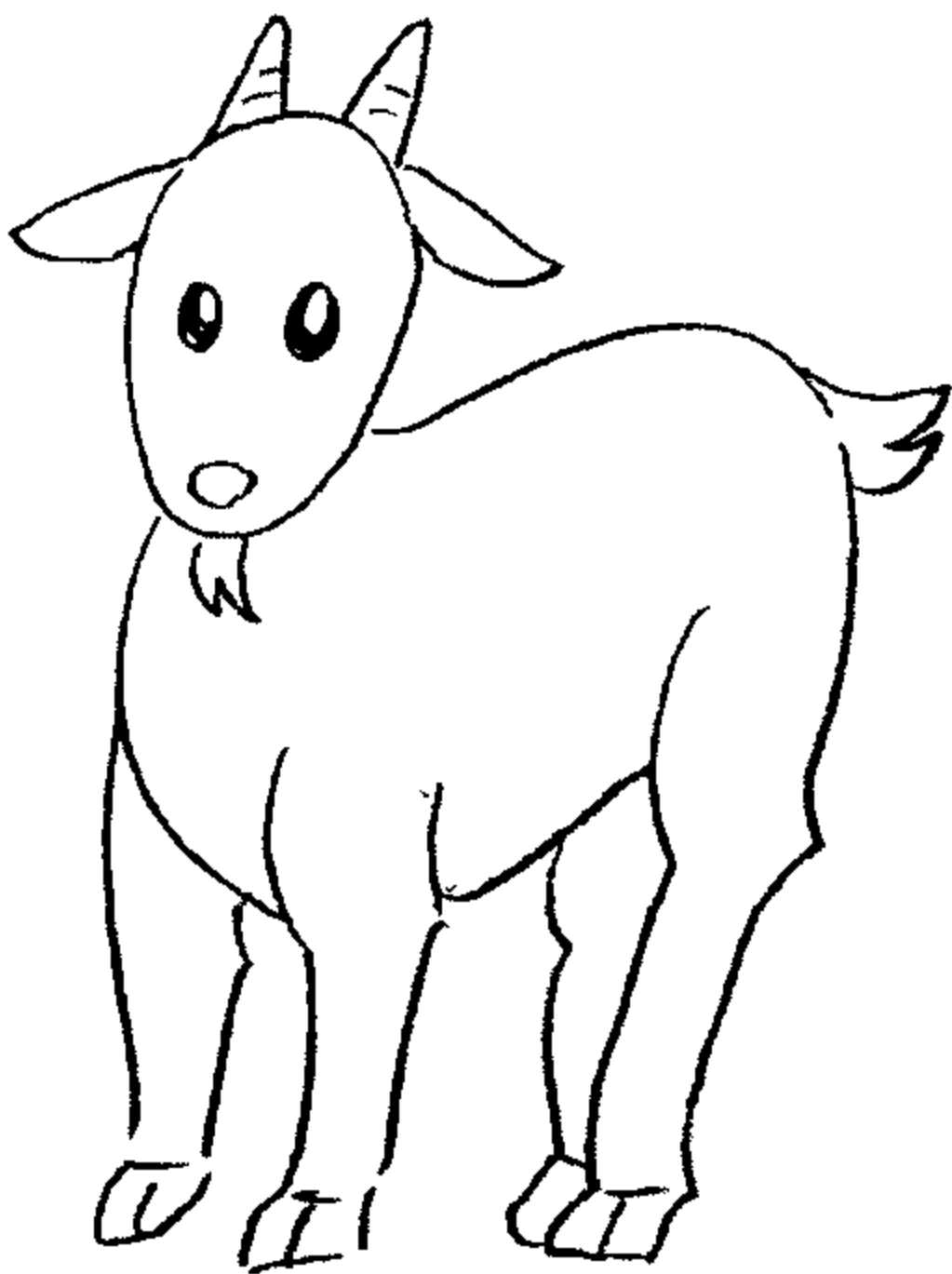
Q 版画法

一个重点

属于猪的一种的野猪，从理论上来说将猪以野生化的形式表现出来就可以了。因此它的画法和猪不一样，关键在于要表现出身体整体的筋肉都紧绷的感觉。只要确定了这个形状的话，就在整体上加上毛，表现出野猪的“味道”就可以了。

山羊

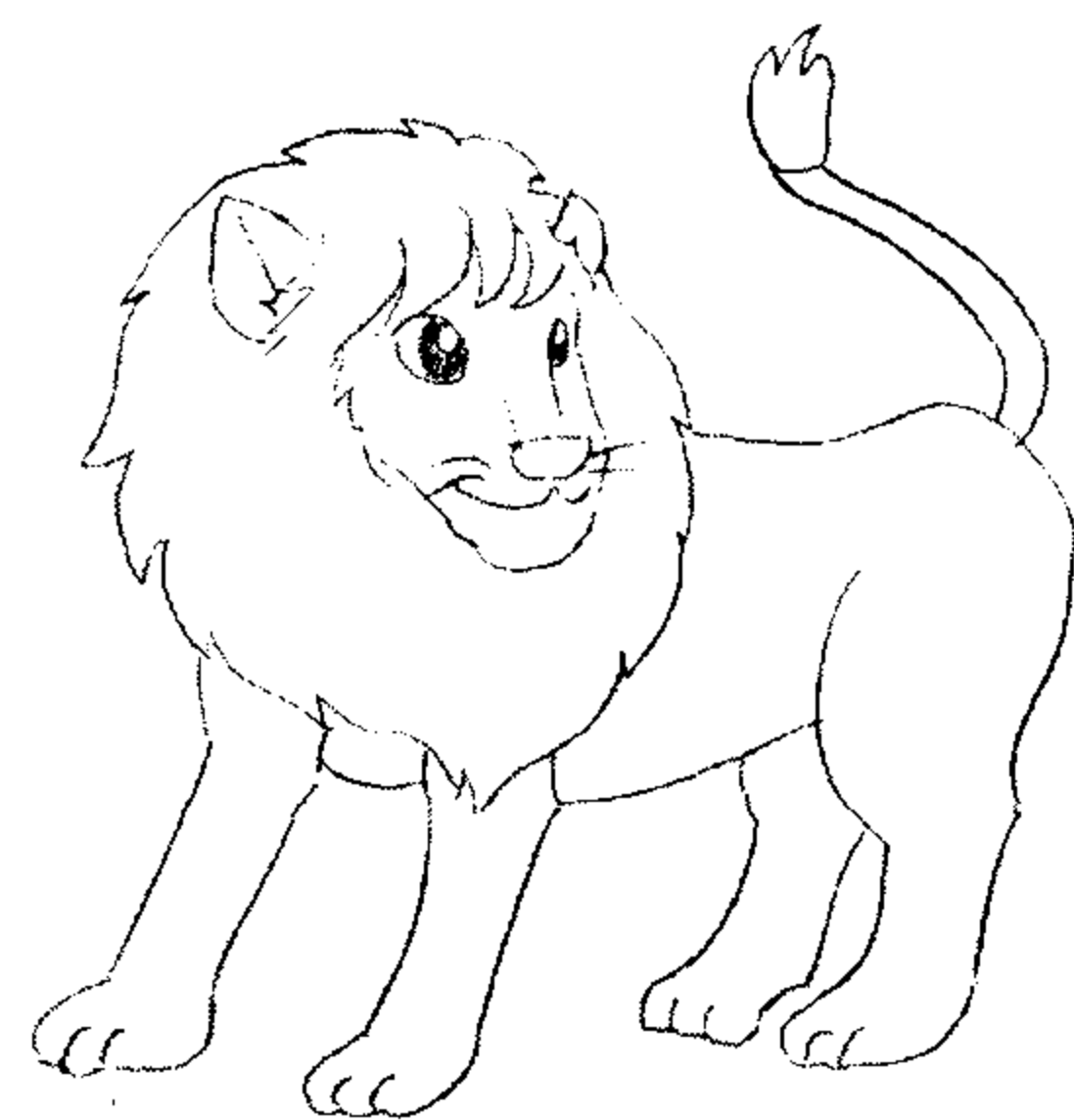
Q版画法

一个重点

山羊的特征就是下巴上生长着稳重大方的胡子。如果弄错了毛的长法的话，就很有可能从“山羊”变成少掉了“山”的羊。所以一定要多加注意。

一个重点

虽然也可以将眼睛表现为圆形，但是山羊的特征之一就是“恶魔眼”。因此如果将眼睛形状用这个表现出来，就可以让看的人感觉到“山羊味”。

狮子

Q版画法

一个重点

因为狮子有鬃毛这个巨大的特征，所以只要在猫科猛兽身上加上鬃毛的话，完成的画多少就有几分像狮子。这个鬃毛是加在“大猫”身上还是加在“小猫”身上，会令读者的感觉和画的氛围都大不相同，因此要不断尝试好好记住那些特征。

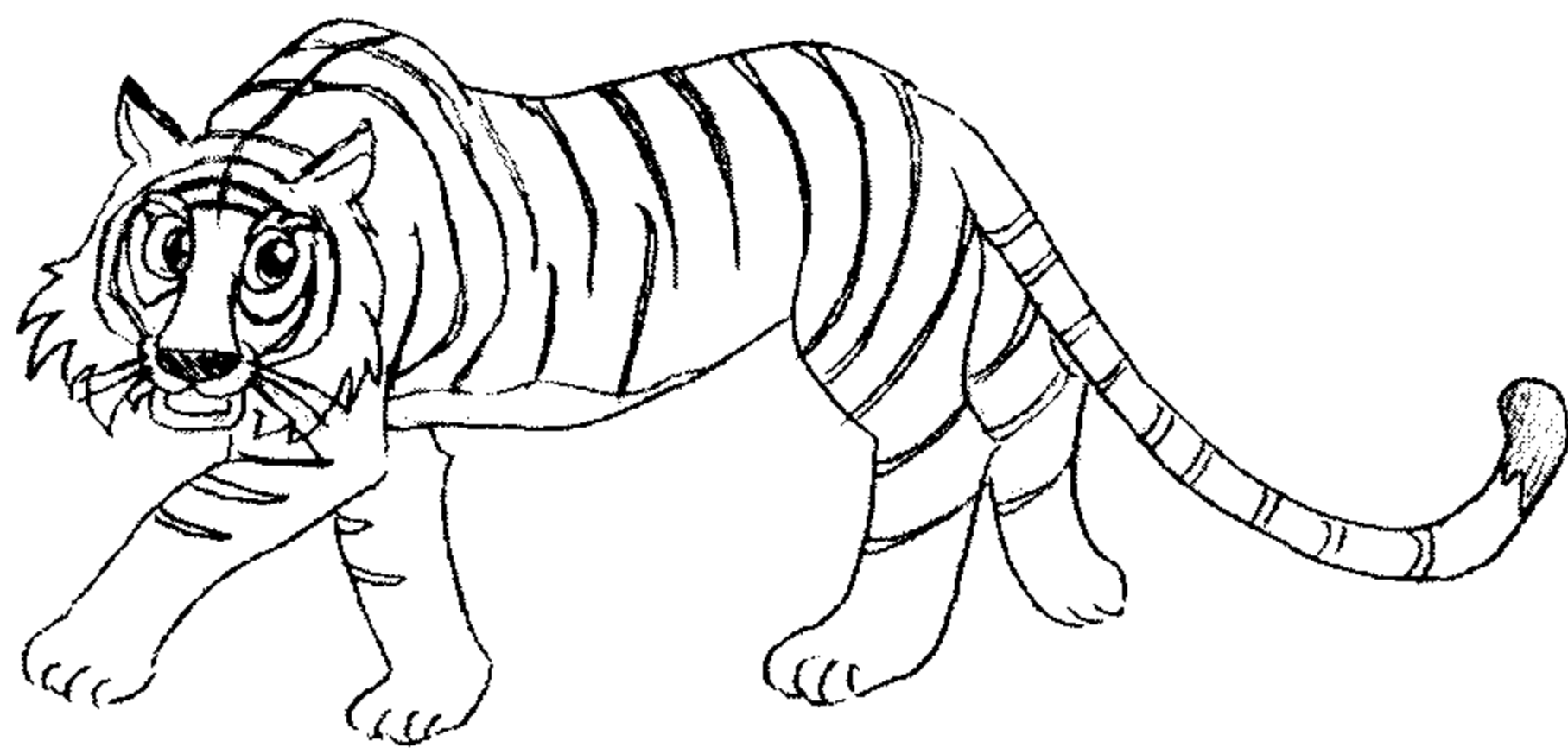
拟人画法

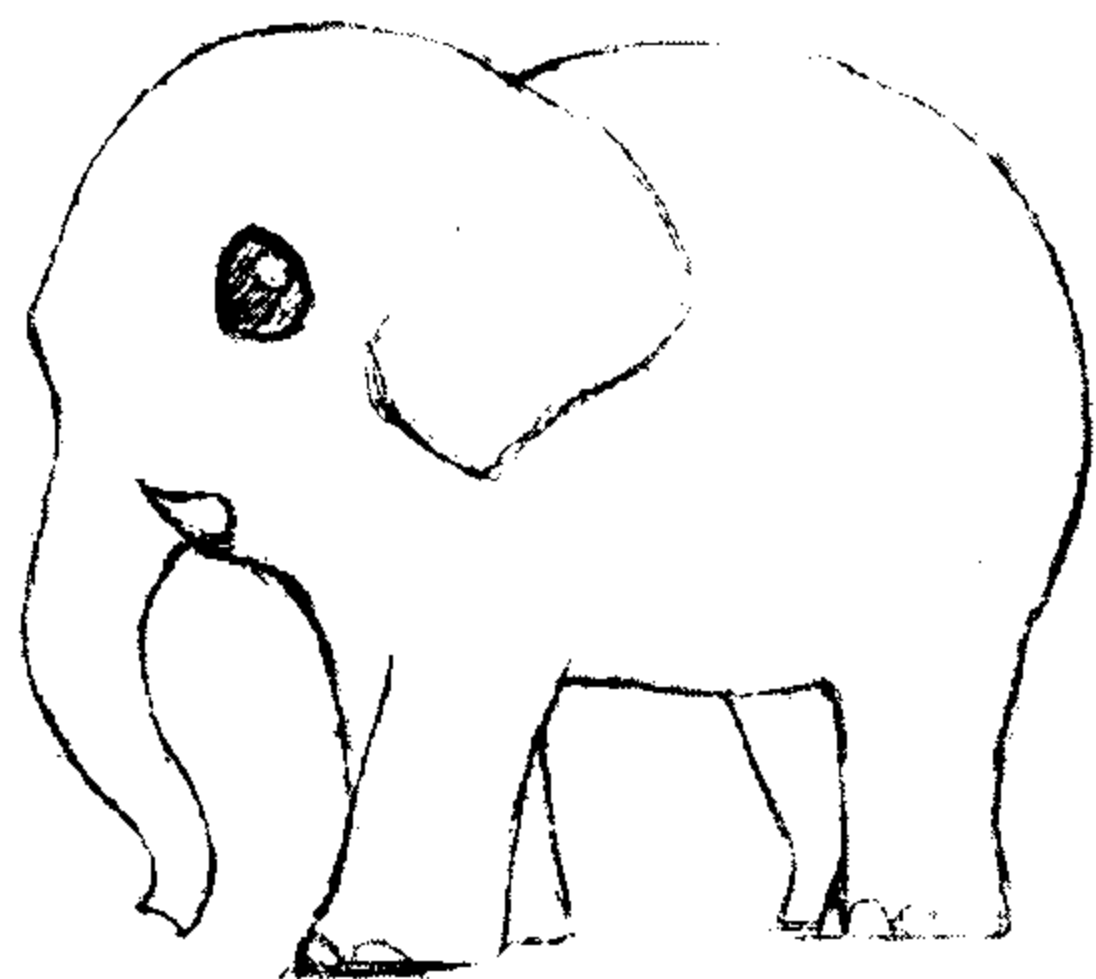
老虎

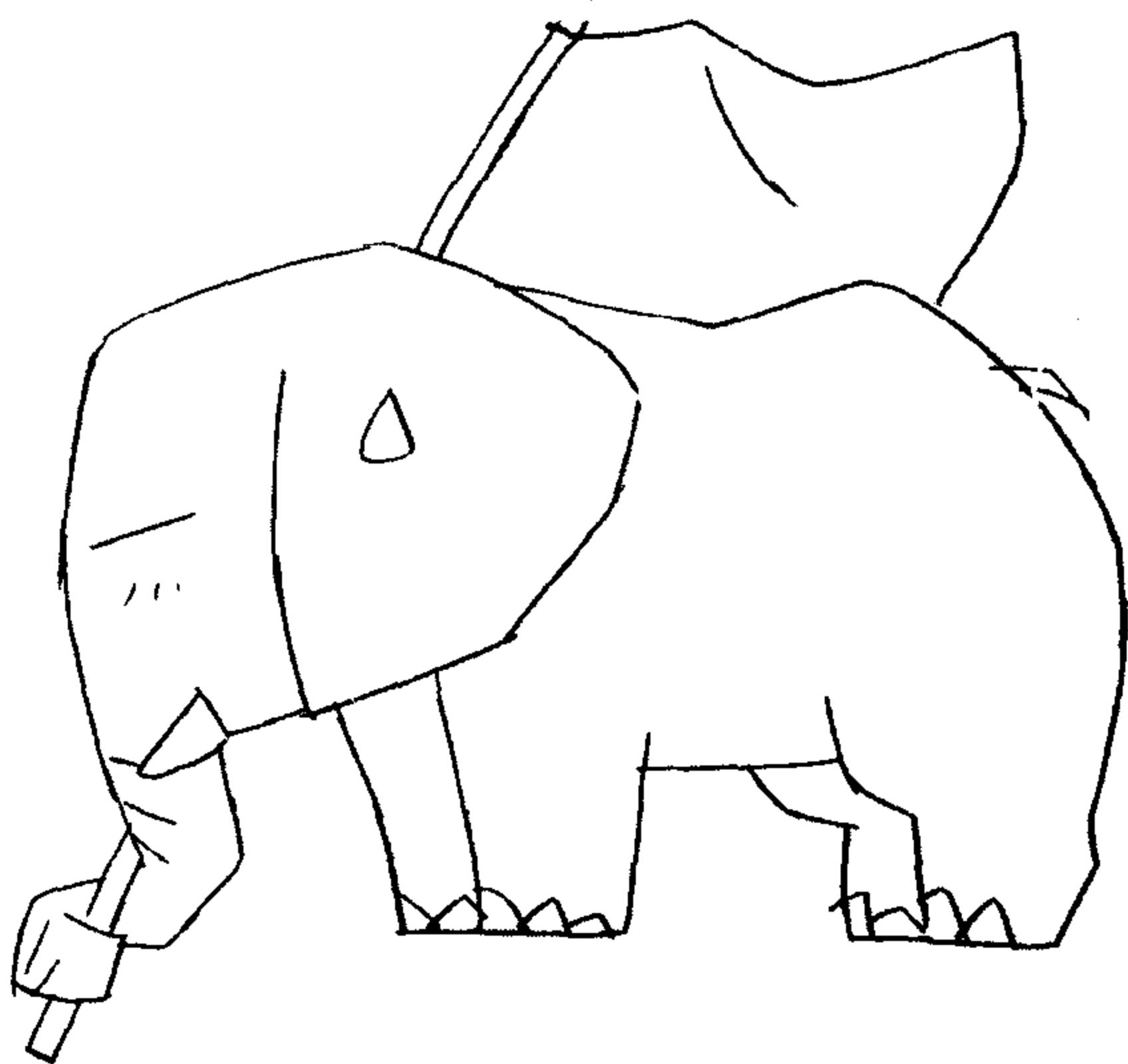
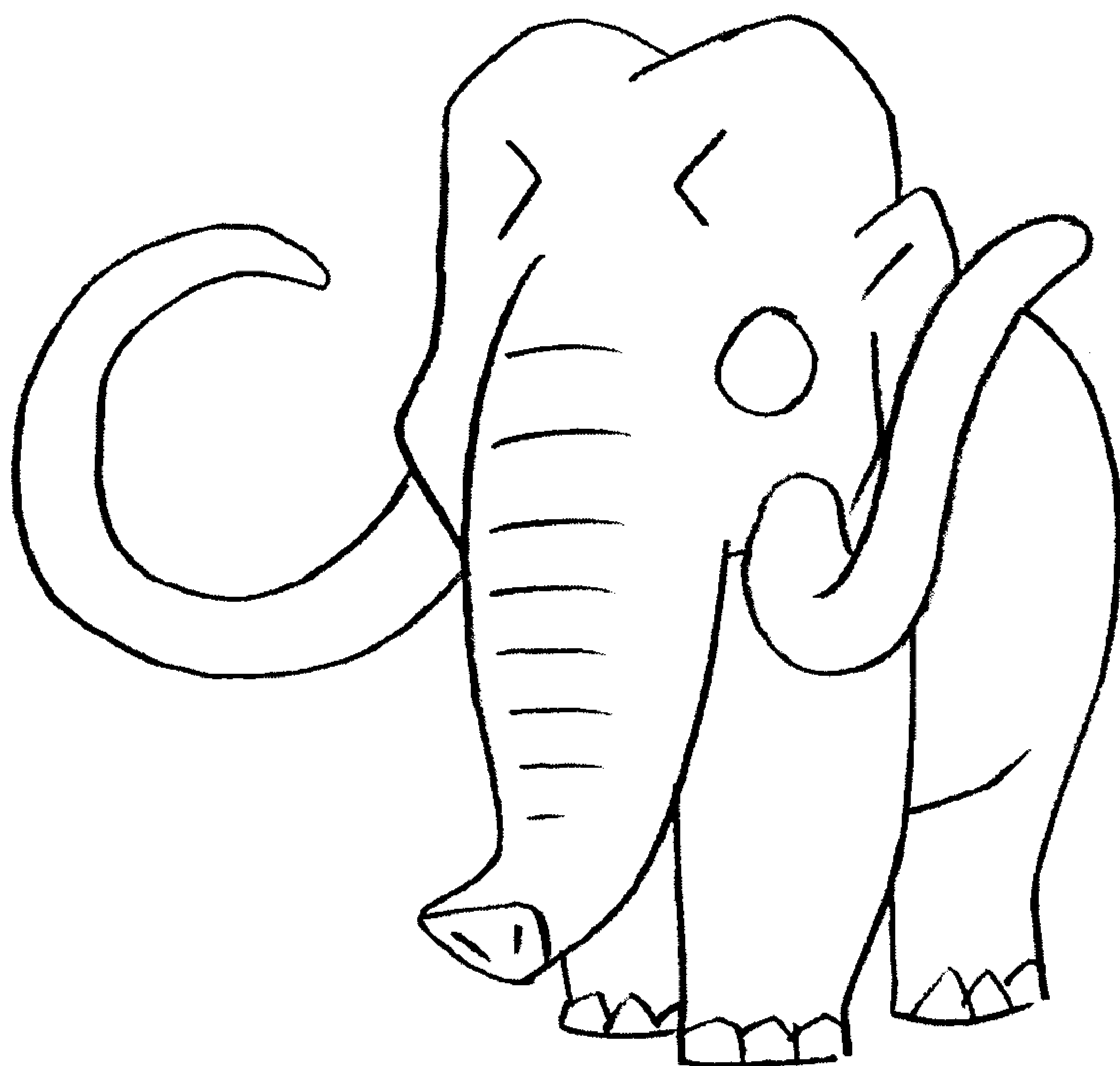
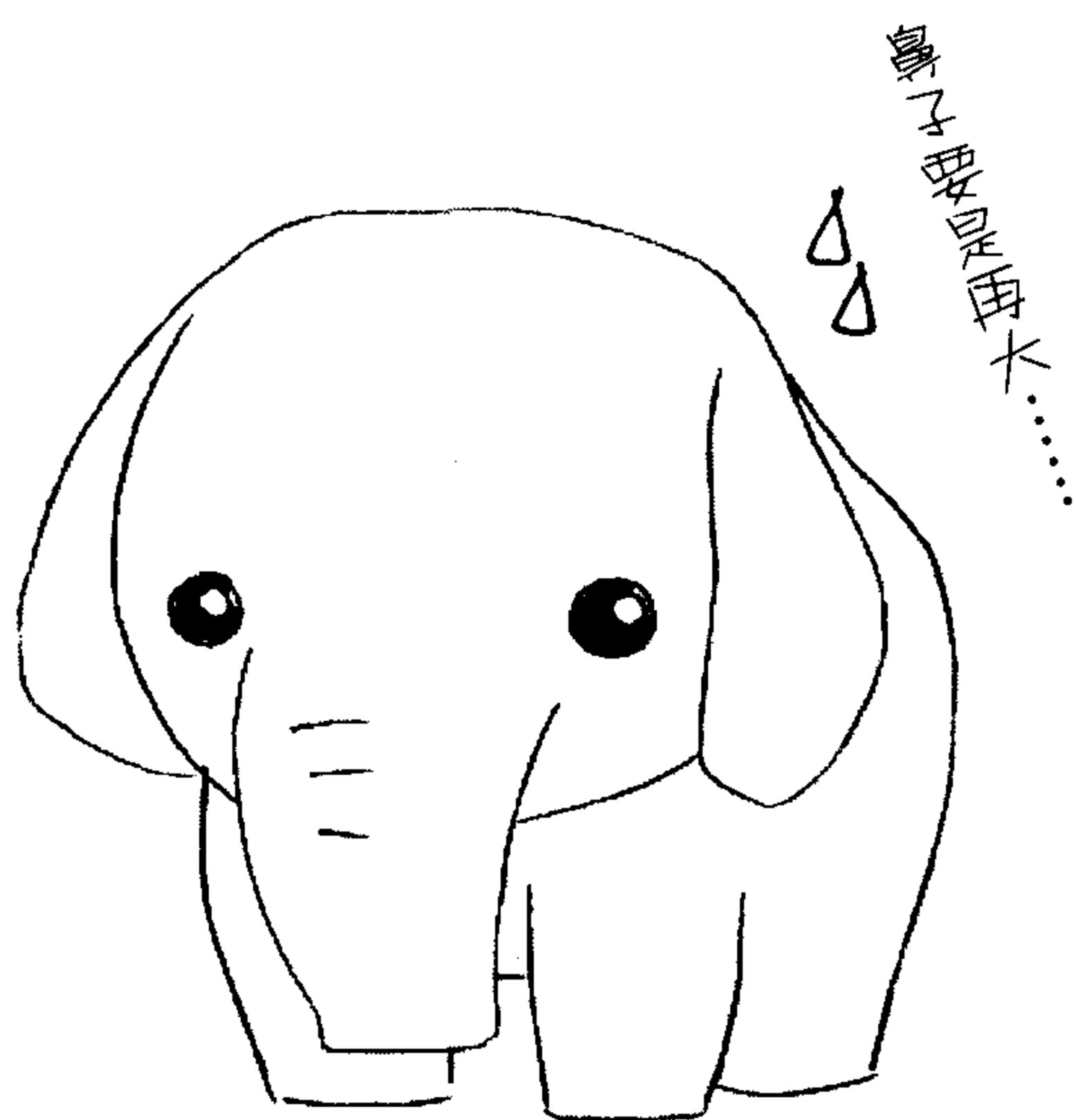
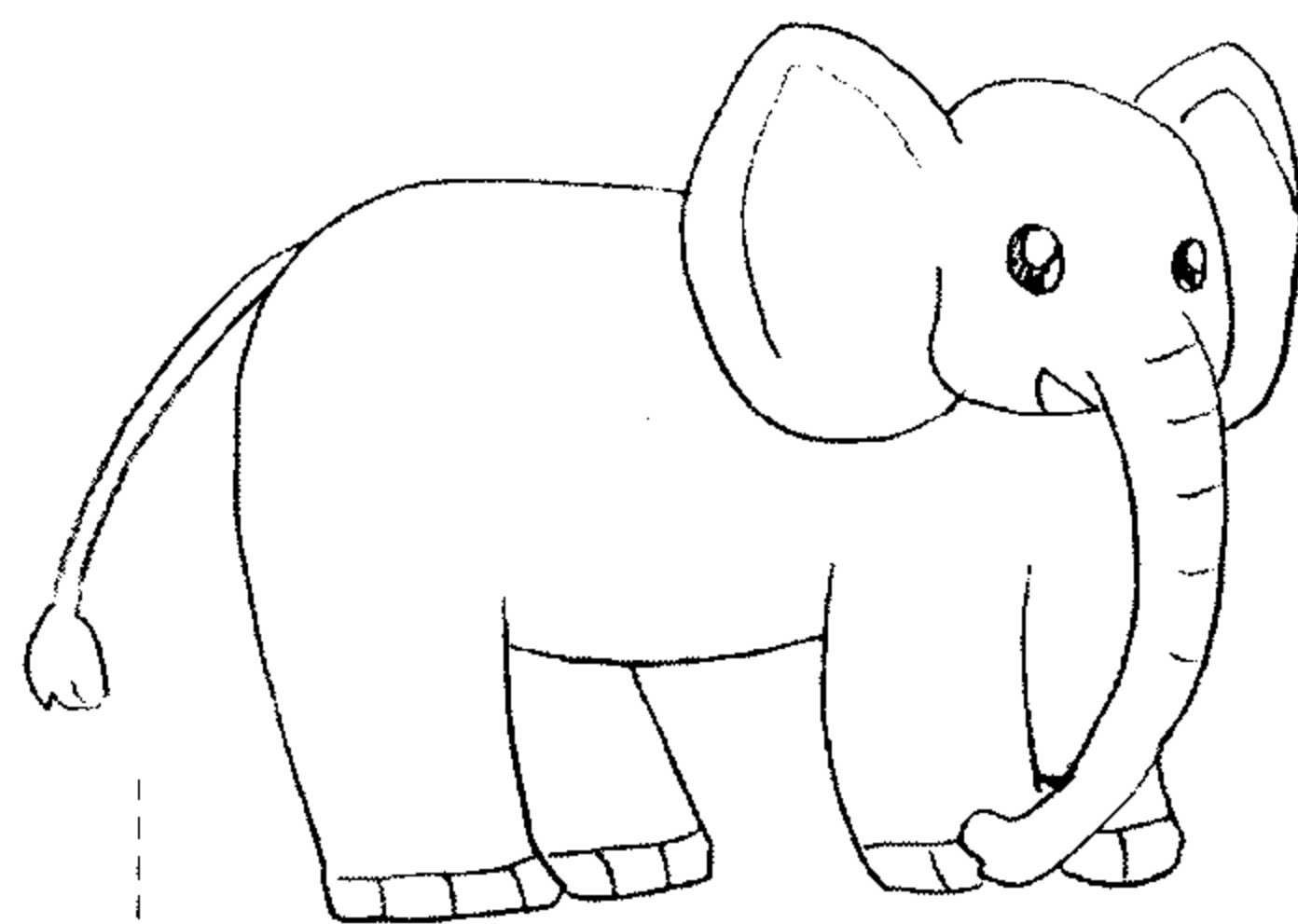
如果要把老虎画得可怕相当简单。而要画得可爱的话，反而很容易成为“虎皮猫”。画老虎的重点在于从腰部到腿部的比例。请大家看着它和猫的差别，来捕捉特征吧。

拟人画法

ONE POINT 一个重点

虽然已经将面孔变形，画得可爱了，但是要变形身体还是很困难，因为会看起来像猫。
所以重要的是注意和脸孔搭配的变形程度，反复地进行描绘。

大象

Q 版画法

一个重点

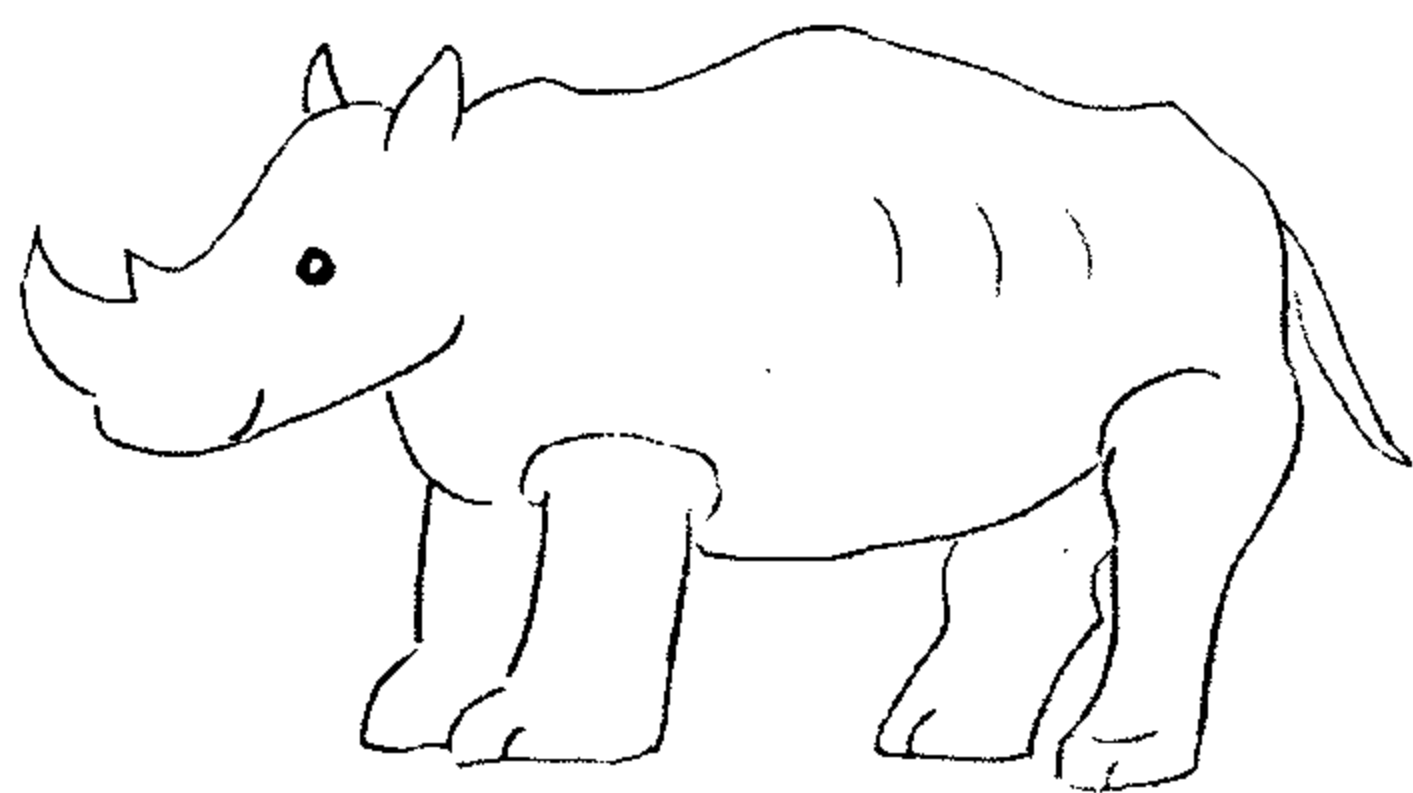
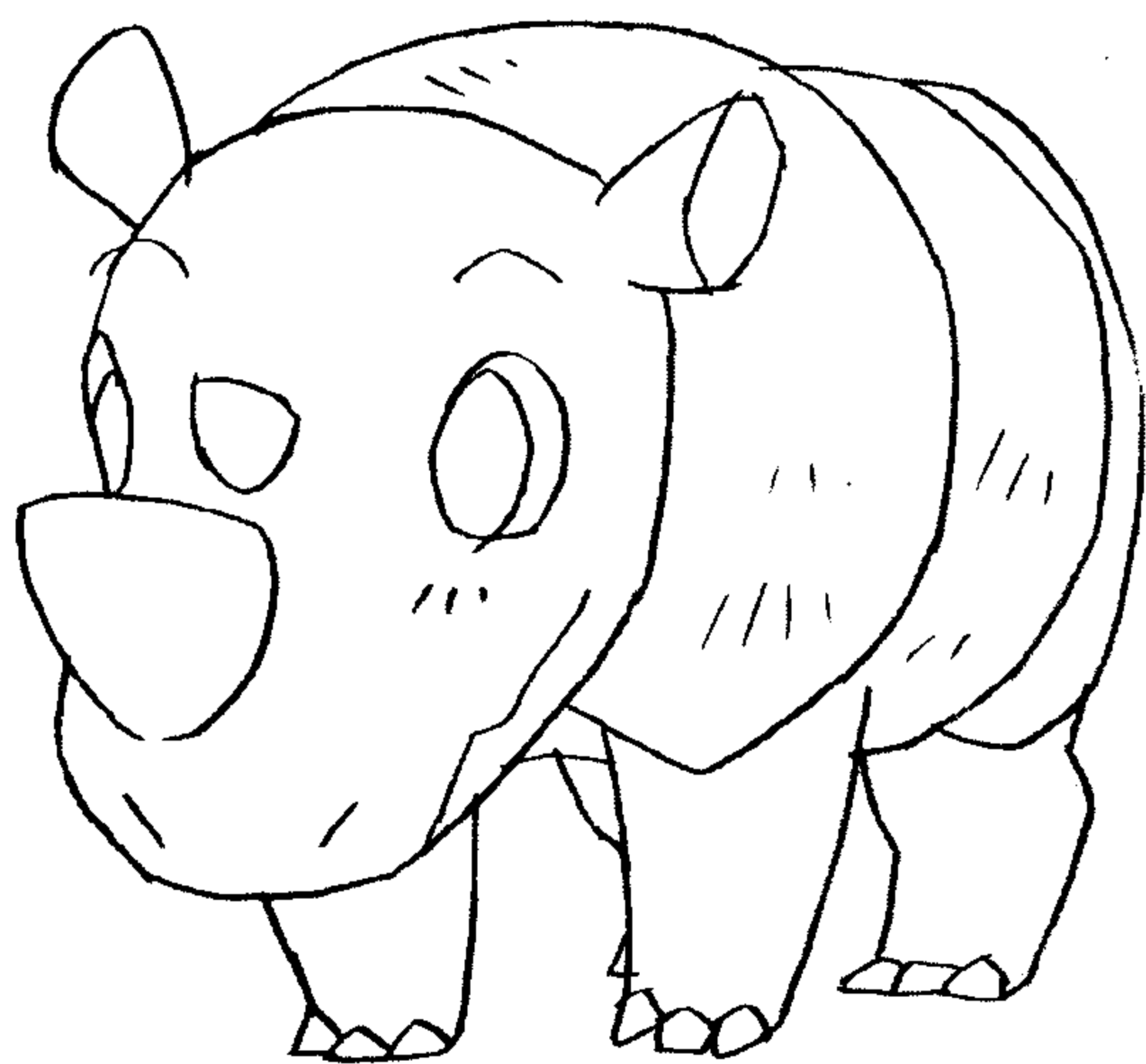
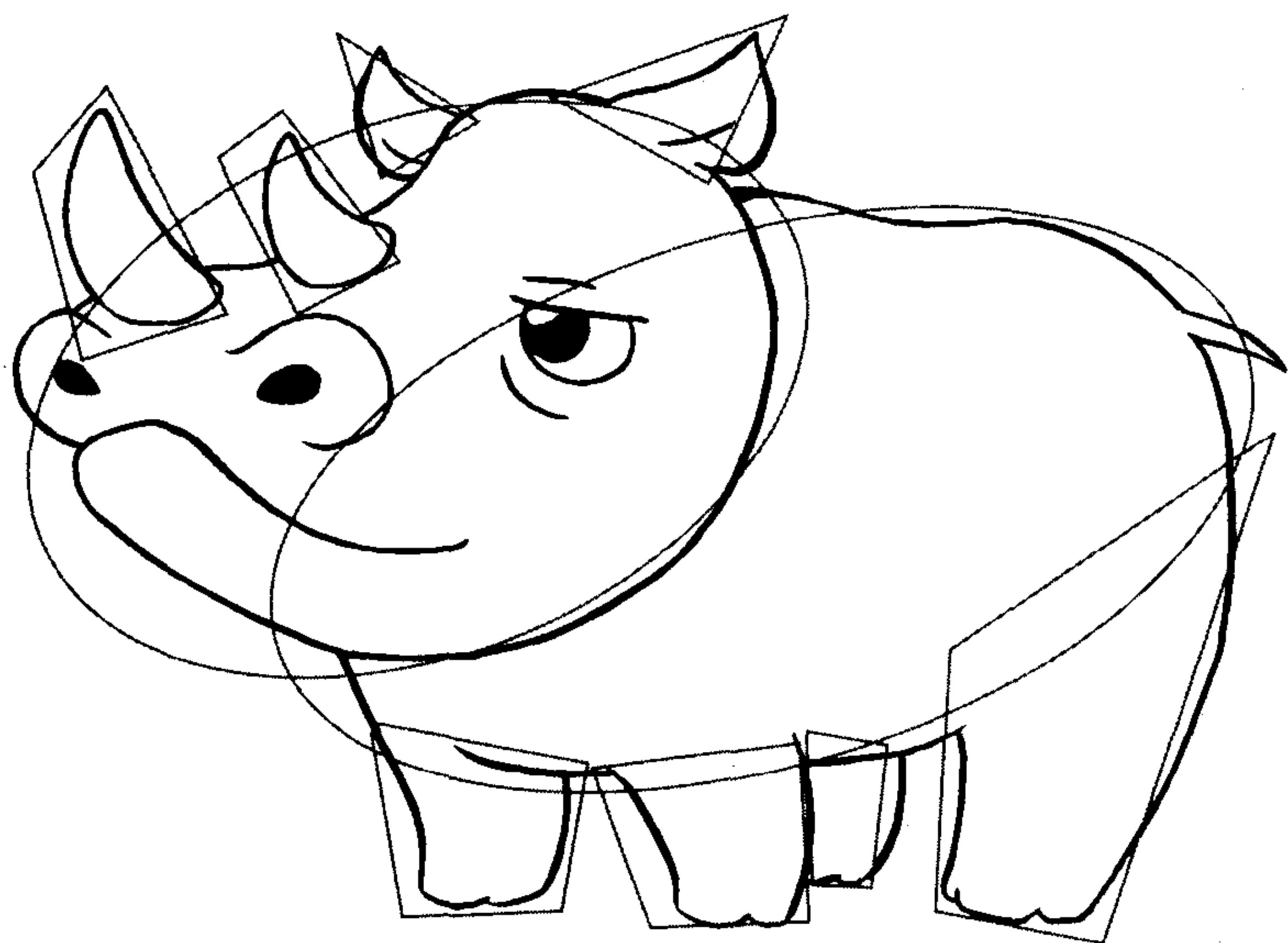
大象也是特征比较明确的动物之一。如同前面说过的那样，特征明确的话，反而容易表现得过头，而造成整体比例的崩溃。因此要将精力集中到和各个变形过的局部配合后的比例上。

拟人画法

一个重点

绝对不能忘记它属于脊椎动物。所以画的时候要记得背骨贯穿了从头部到脊背的部分哦。

犀牛

Q版画法

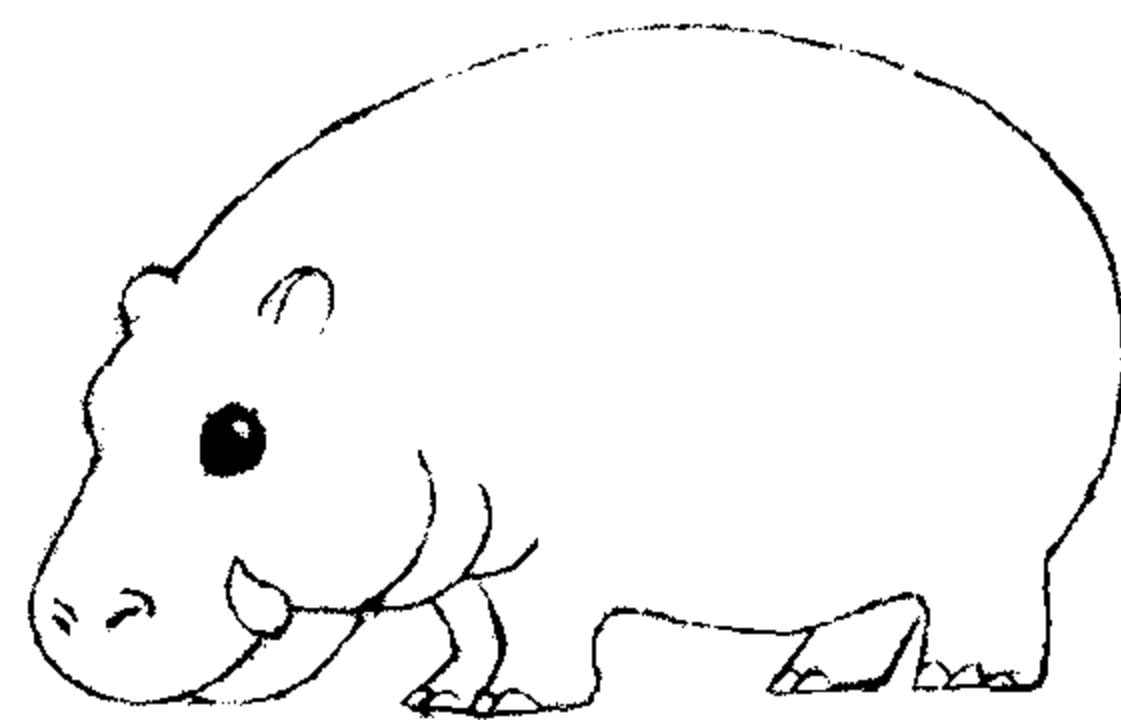
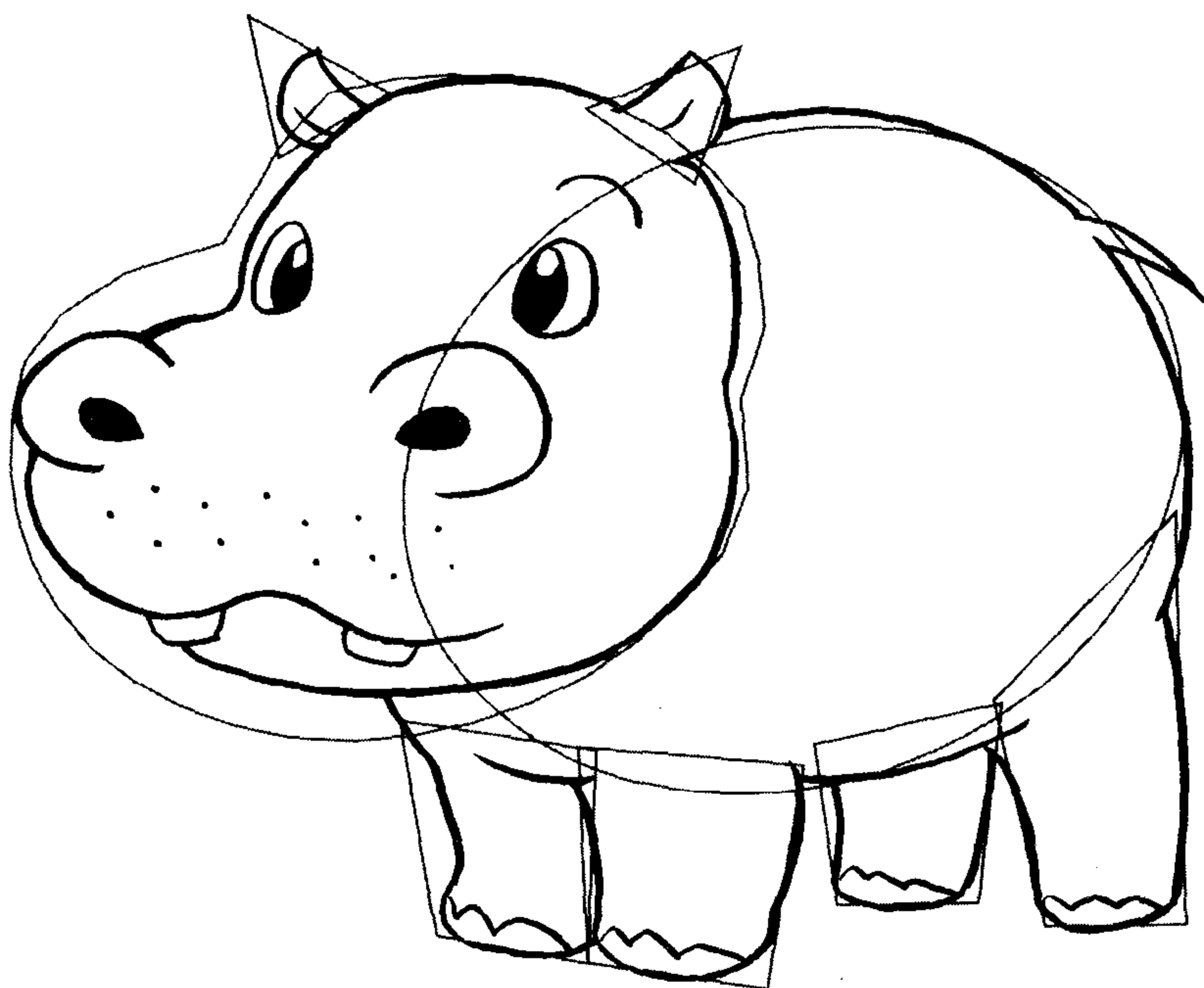
一个重点

如果这个也想变形那个也想变形的话，整体统一起来的时候就非常别扭了。所以不要忘记特征之间的协调。

犀牛其实相当胆小哦。

拟人画法

一个重点

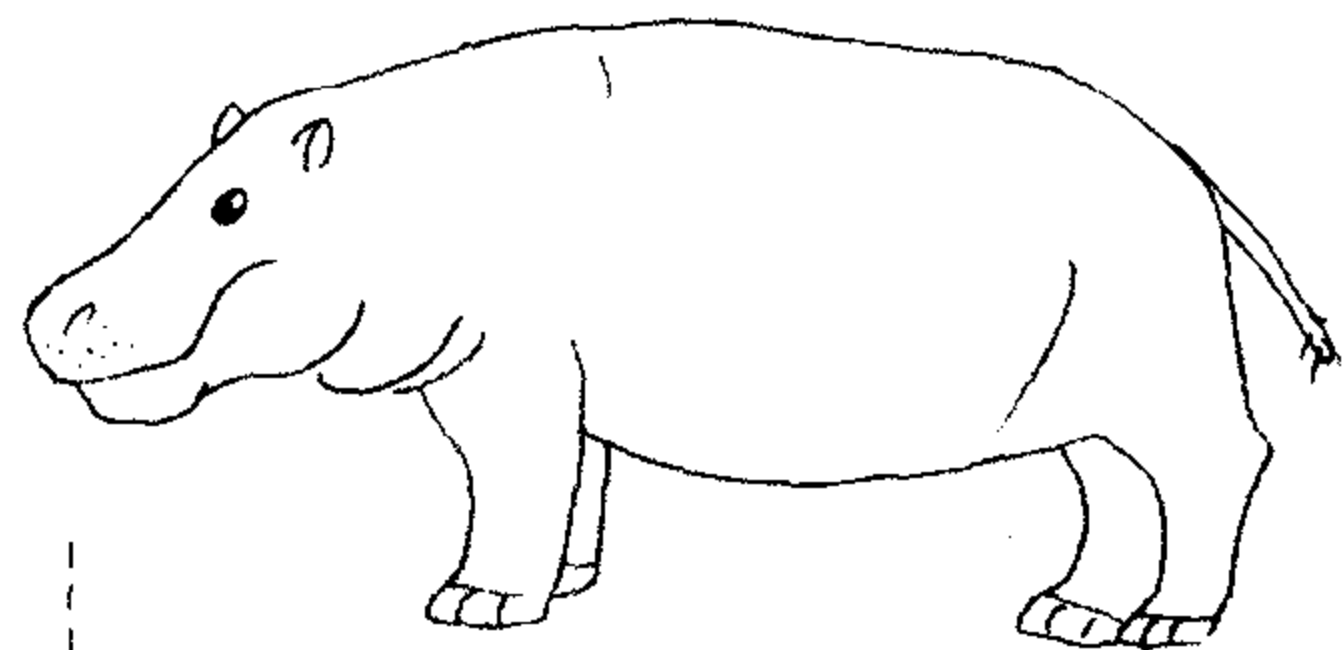
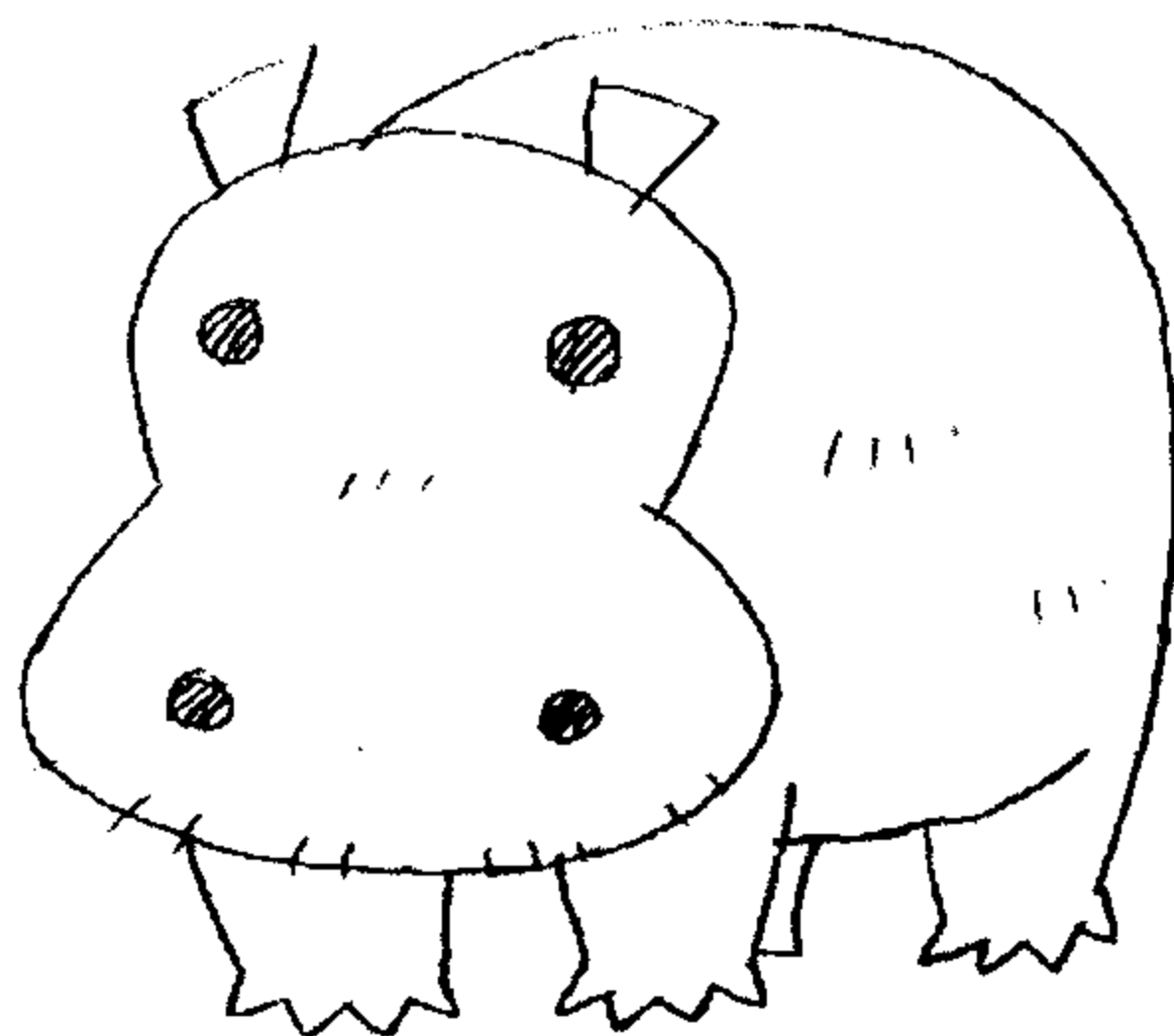
虽然头部完成得很可爱，但是身体却很写实。还是需要注意变形程度的统一哦。

河马

Q 版画法

一个重点

上面的图可以说是变形到一半的画呢。其实更大胆一些，进行更大的变形也完全可以的。还有就是对于头部、身体的变形程度而言，腿看起来细得支撑不住身体，所以要多加注意了。

符号化？

我吃

一个重点

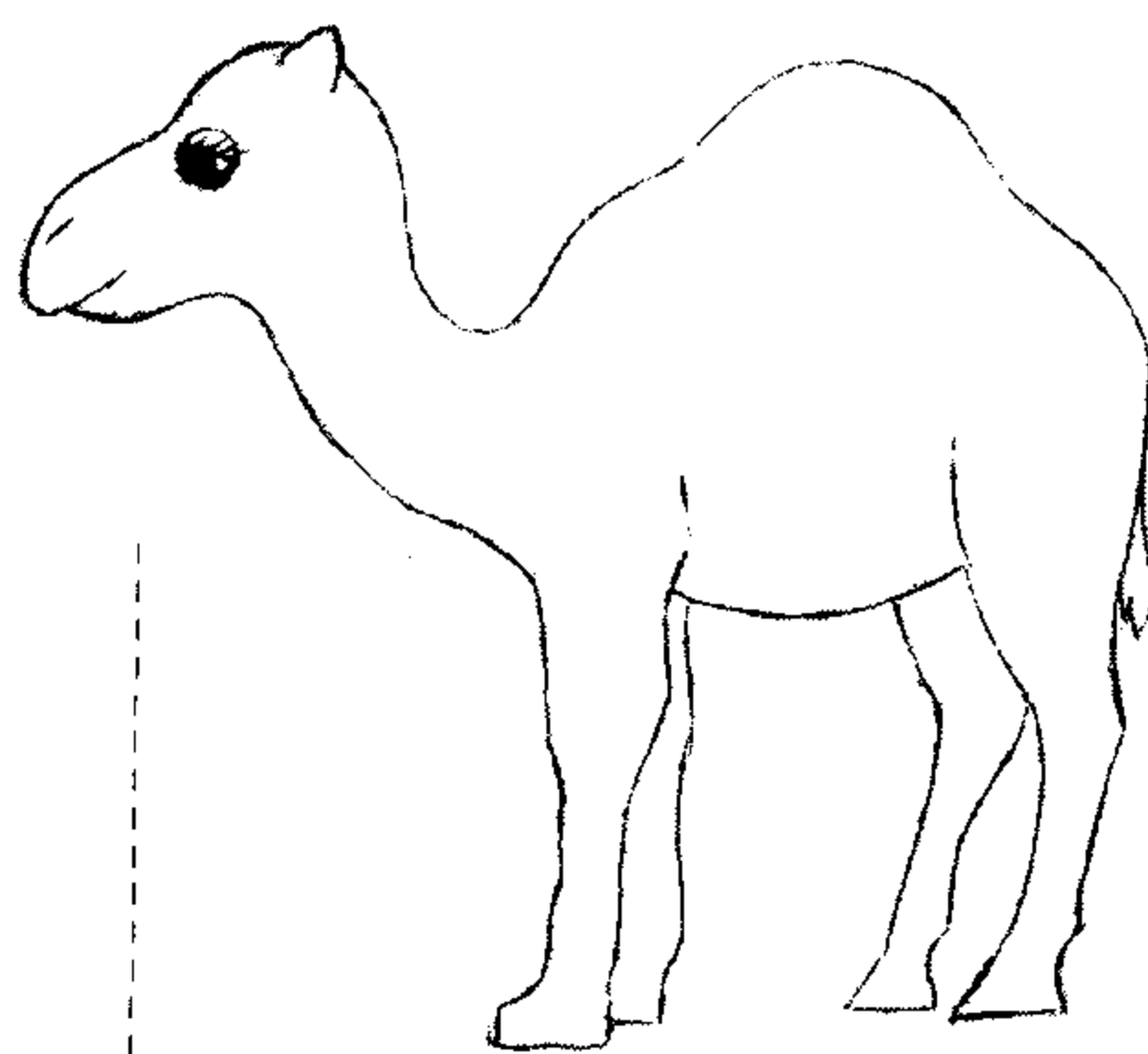
和上面的画正相反，因为变形的太小，所以反而感觉不到什么特征了。请和最上面一样，向更大幅度的变形挑战。

拟人画法

骆驼

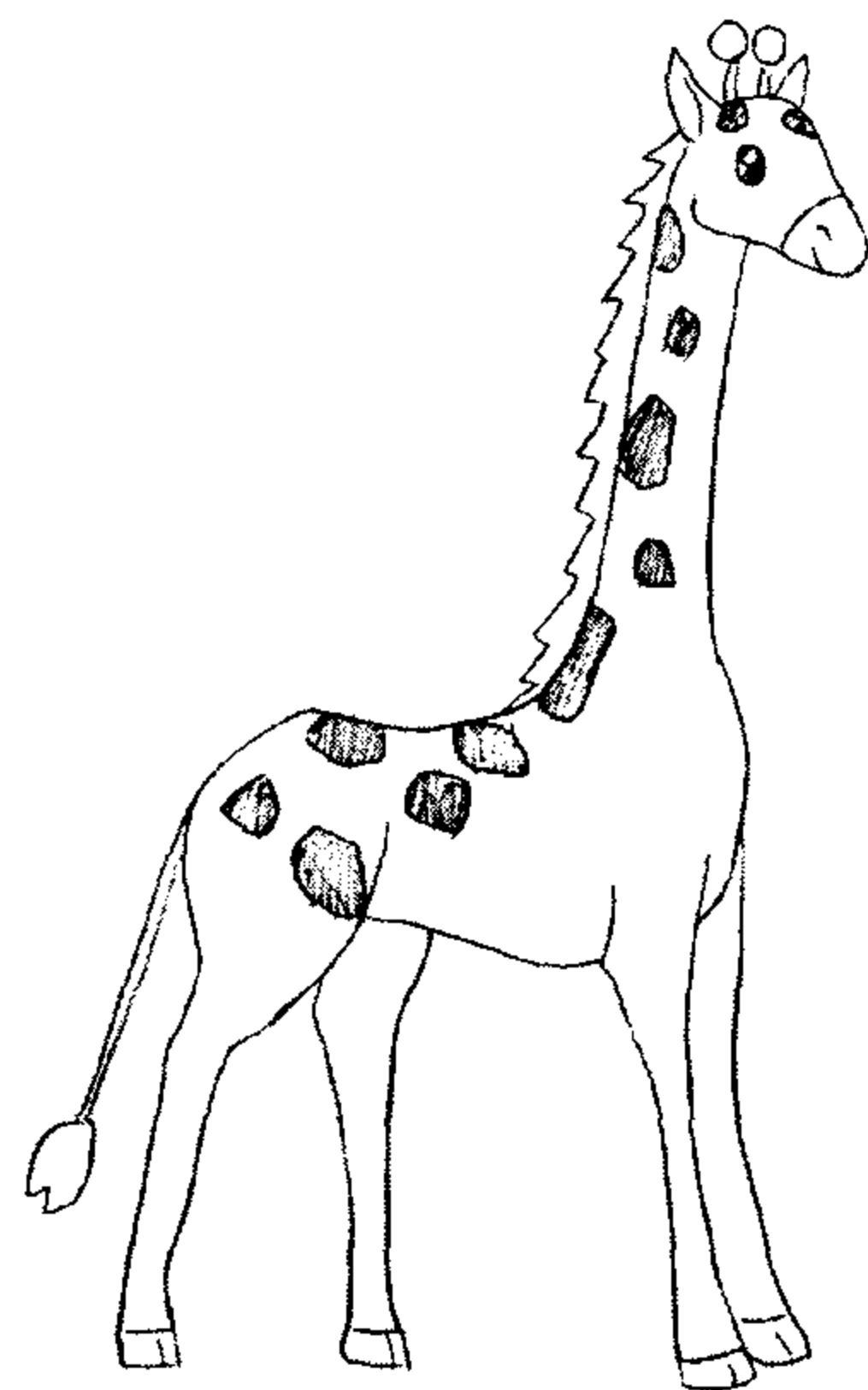
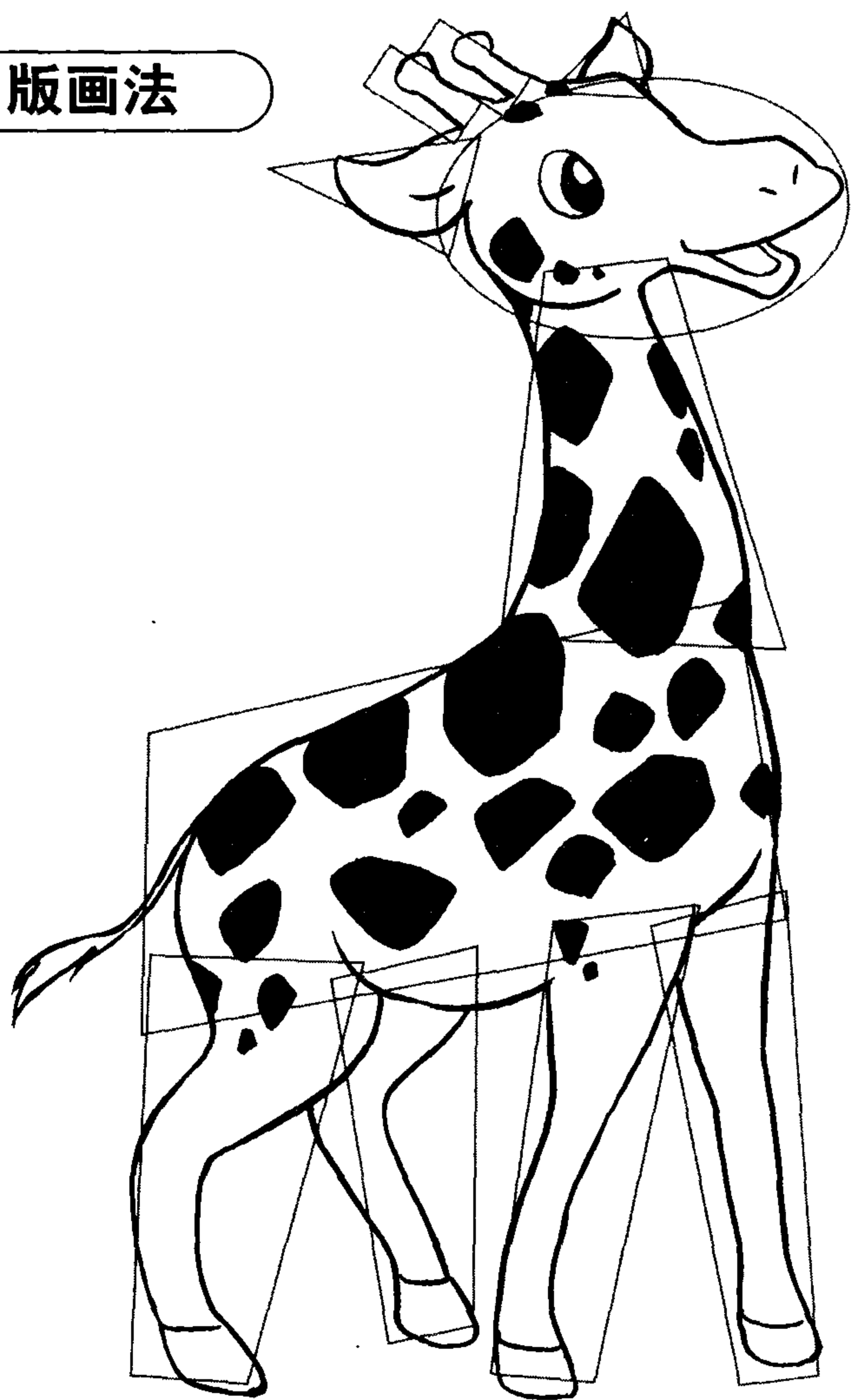
Q 版画法

拟人画法

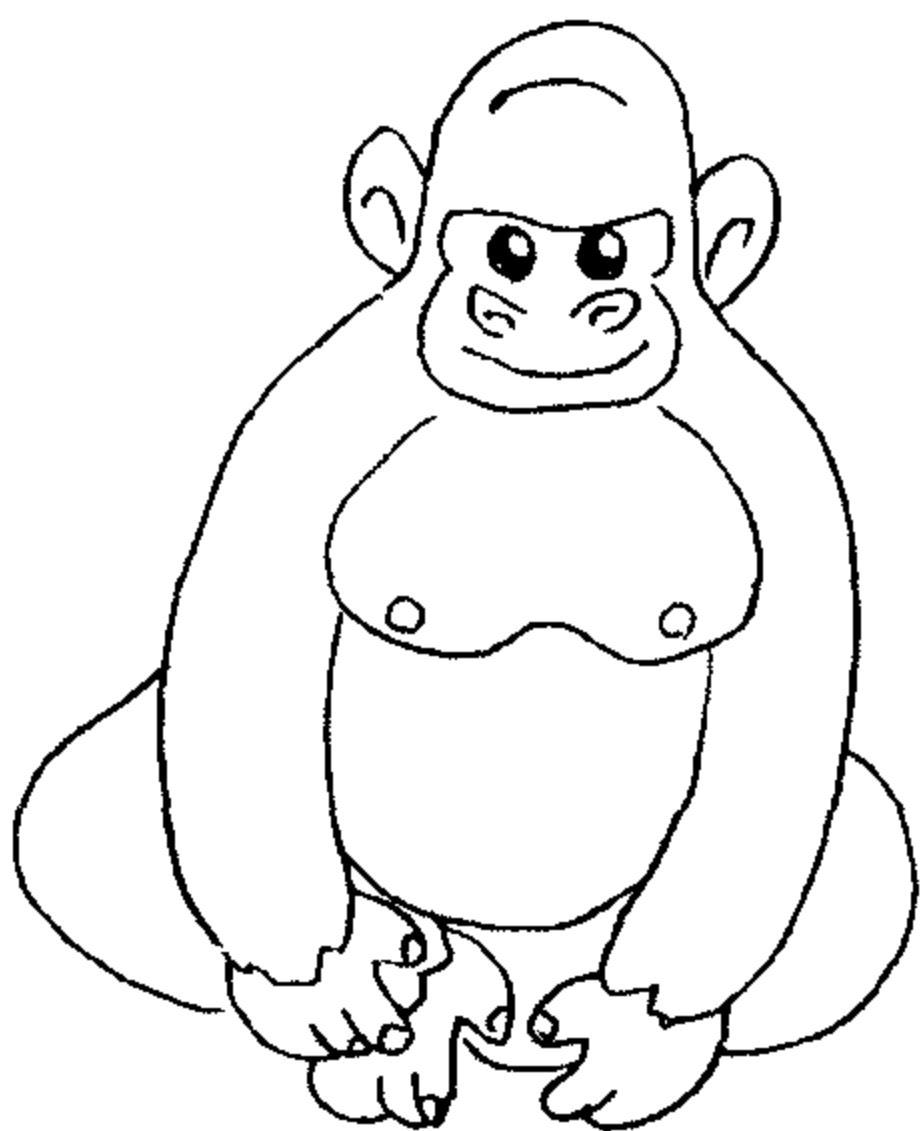
表现成人的话……

一个重点

在捕捉了温柔的眼睛和背部的驼峰这两个骆驼特征的基础上，调整整体轮廓线的凹凸起伏。

长颈鹿

Q版画法

一个重点

在画脖子的长度是最大特征的长颈鹿的时候，虽然强调这一点也非常重要，但过于追逐这个特征的话比例就很容易失调。结合考虑长颈鹿脸孔的长度、睫毛和犄角等等特征后再进行组合吧。

猩猩

Q版画法

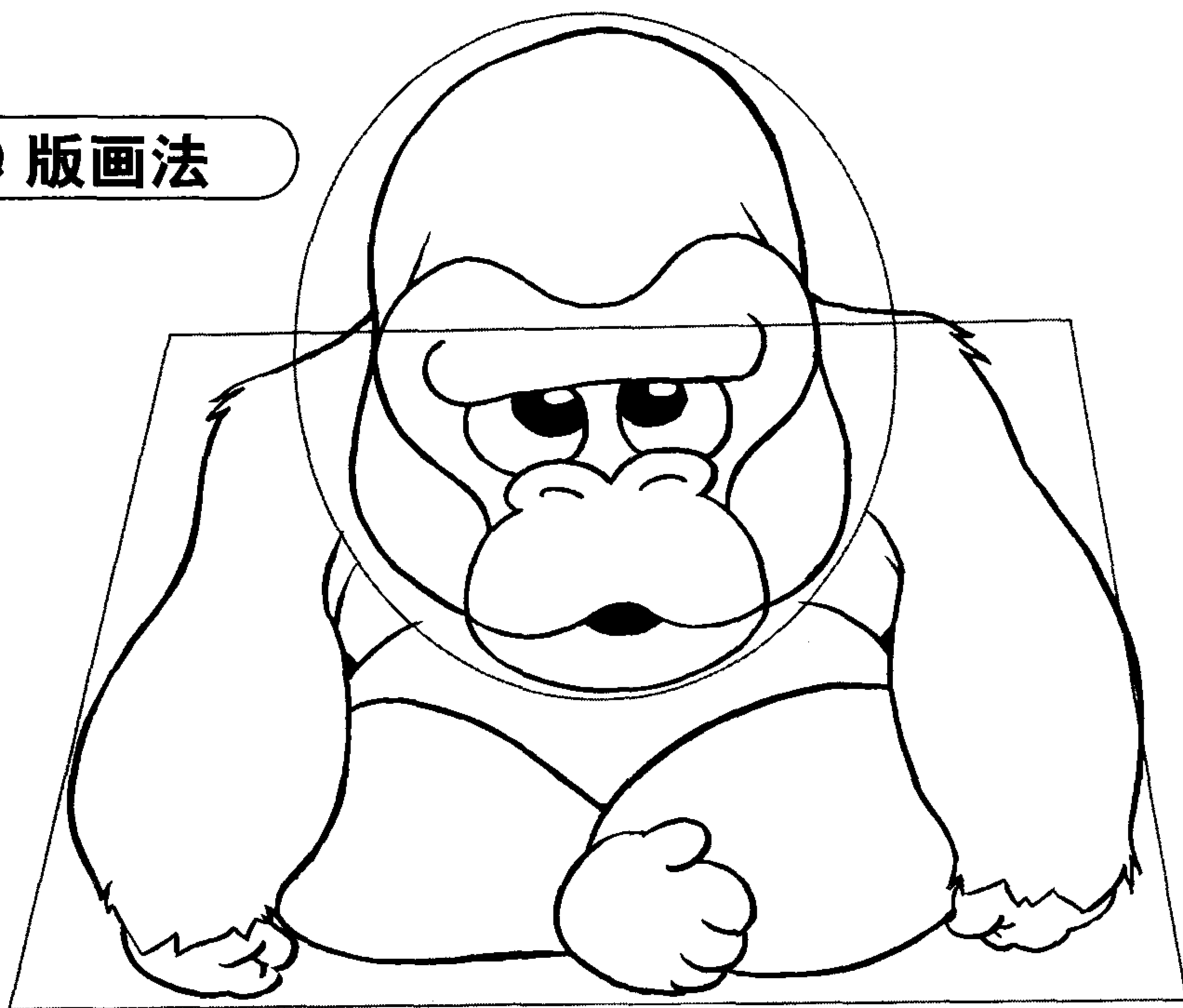
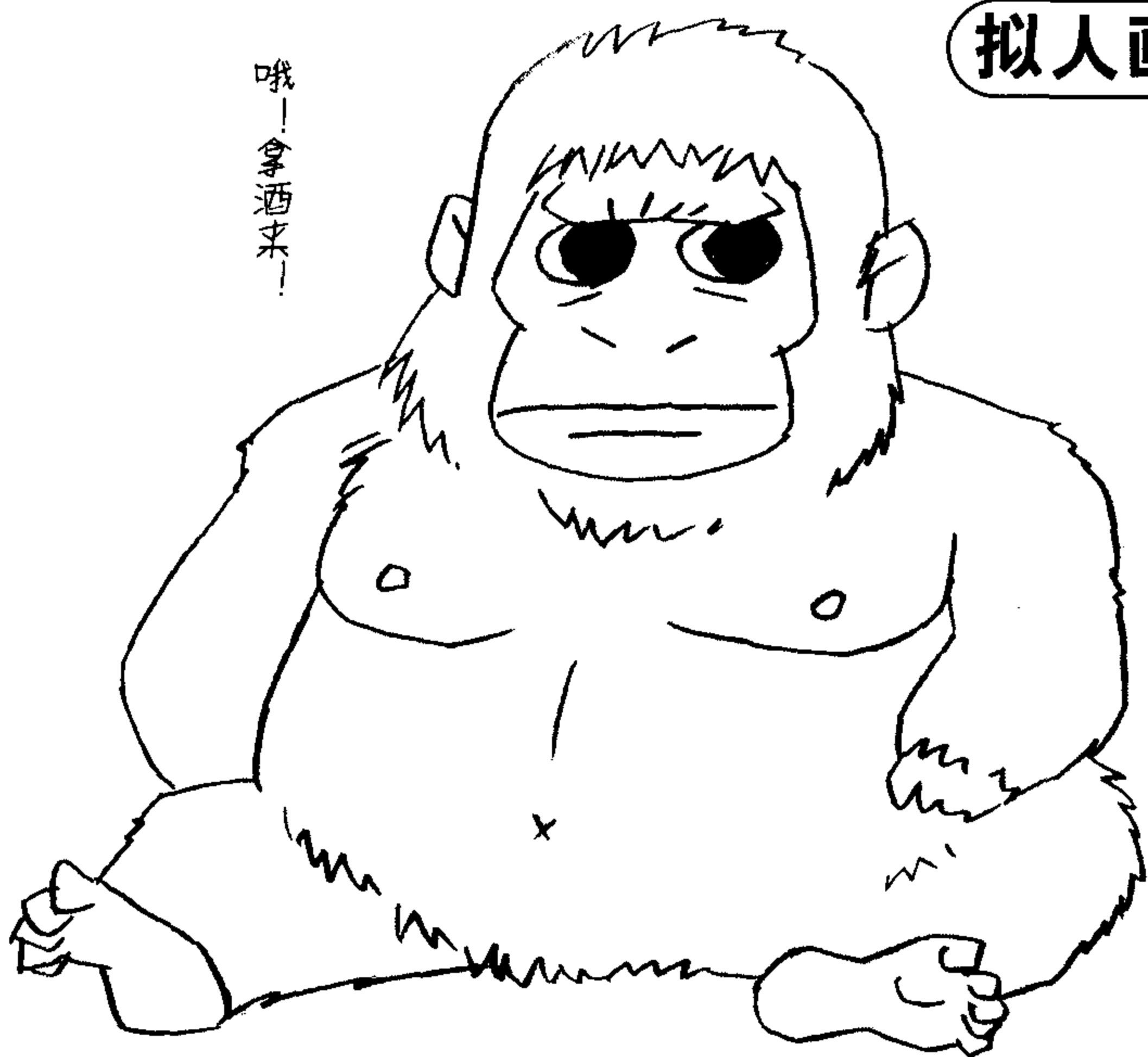
一个重点

因为猩猩也是灵长类，所以基本的形态比较接近人。虽然捕捉外部轮廓比较轻松，但是要画出猩猩的味道的话，肌肉的感觉和姿势也很重要。教大家个奇怪的方法，如果按照身体粗壮的大叔的印象来描绘猩猩的比例，就可以画出那种味道了。

拟人画法

哦！拿酒来！

那个，公司……

熊猫

Q版画法

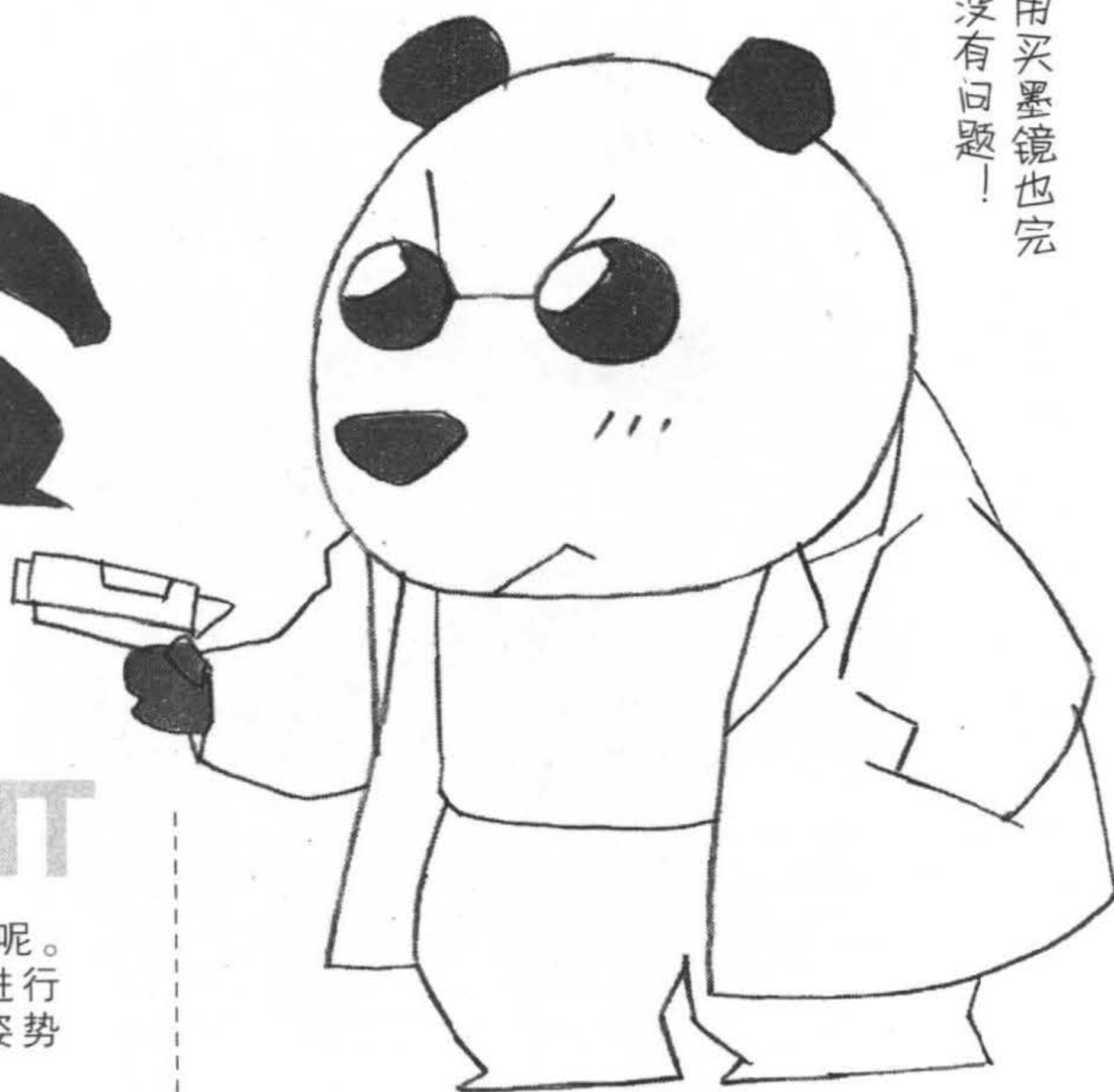
ONE POINT 一个重点

虽然熊猫的最大特征是黑白两色，但它同时也是熊。在按照熊的比例画好的基础上再区分出黑白也许是不错的办法。

ONE POINT 一个重点

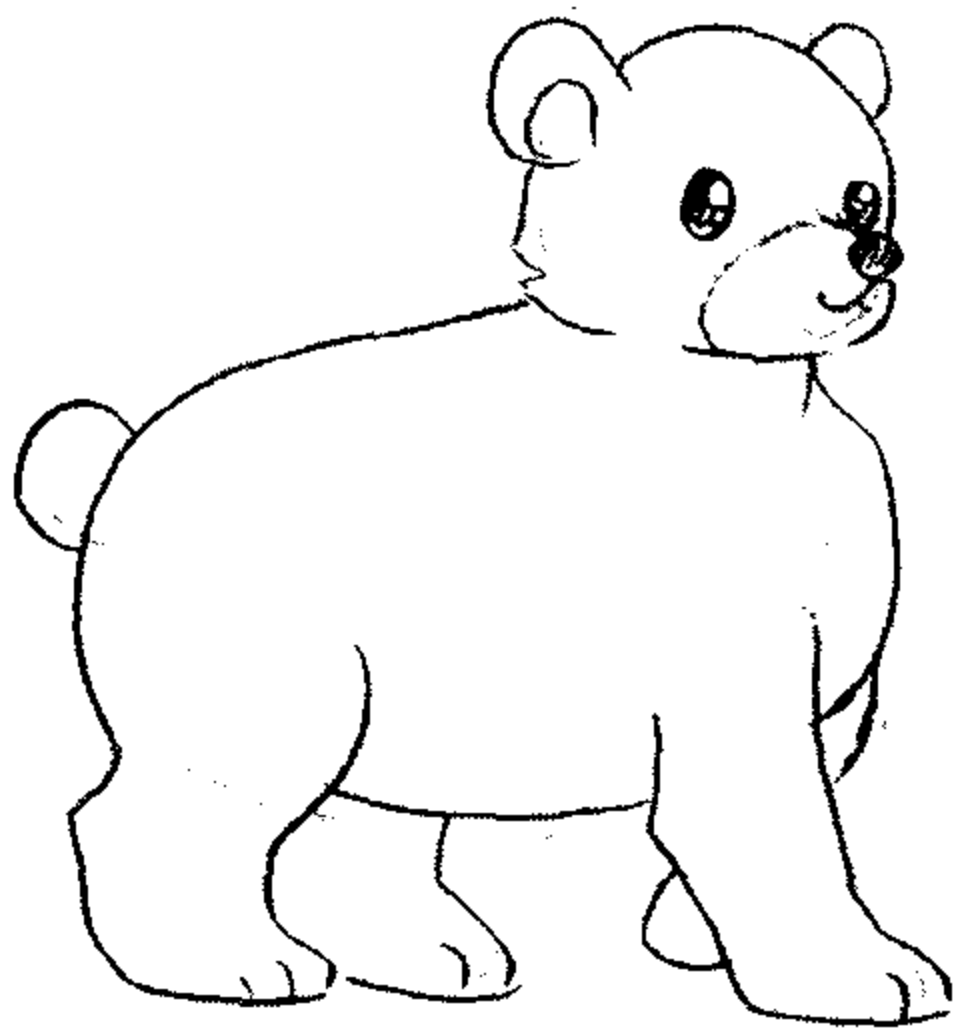
好像有点太过黑白分明了呢。首先设想好剧情，然后再进行能够表现那场景的表情和姿势的变形吧。

拟人画法

熊

Q 版画法

ONE POINT 一个重点

我认为这个变形并没有什么错。只不过因为整体的感觉都很平面，所以最好在表面上多少加点阴影，让它拥有立体感和存在感。

虽然熊给人可怕的印象，但是从外形上来说还相当可爱。因此它才会成为布娃娃和吉祥物之类的东西。所以比起制造出可怕的印象，画出可爱的感觉也许反而更有熊的“味道”。

一个重点

这个的问题在于脸孔变形了，身体却还是写实的，这样造成比例不平衡。因此需要将变形程度整体统一！

表现出Q版人物魄力的方法

Answer

让我们来思考一下自己看到动物的时候会在哪方面感觉到魄力吧。如果脑海里面浮现的是狮子的牙，河马的大嘴的话，就在夸张那个部分的基础上通过改变大小、或者添加阴影和高光的手法让那个部分更加引人注目！这样一来就可以让魄力升级了！

表现出魄力的重点！

不管是龙还是老虎，在表现发威的时候如果不是从正面，而是少许倾斜的话，效果都会完全不一样。

变形这里！

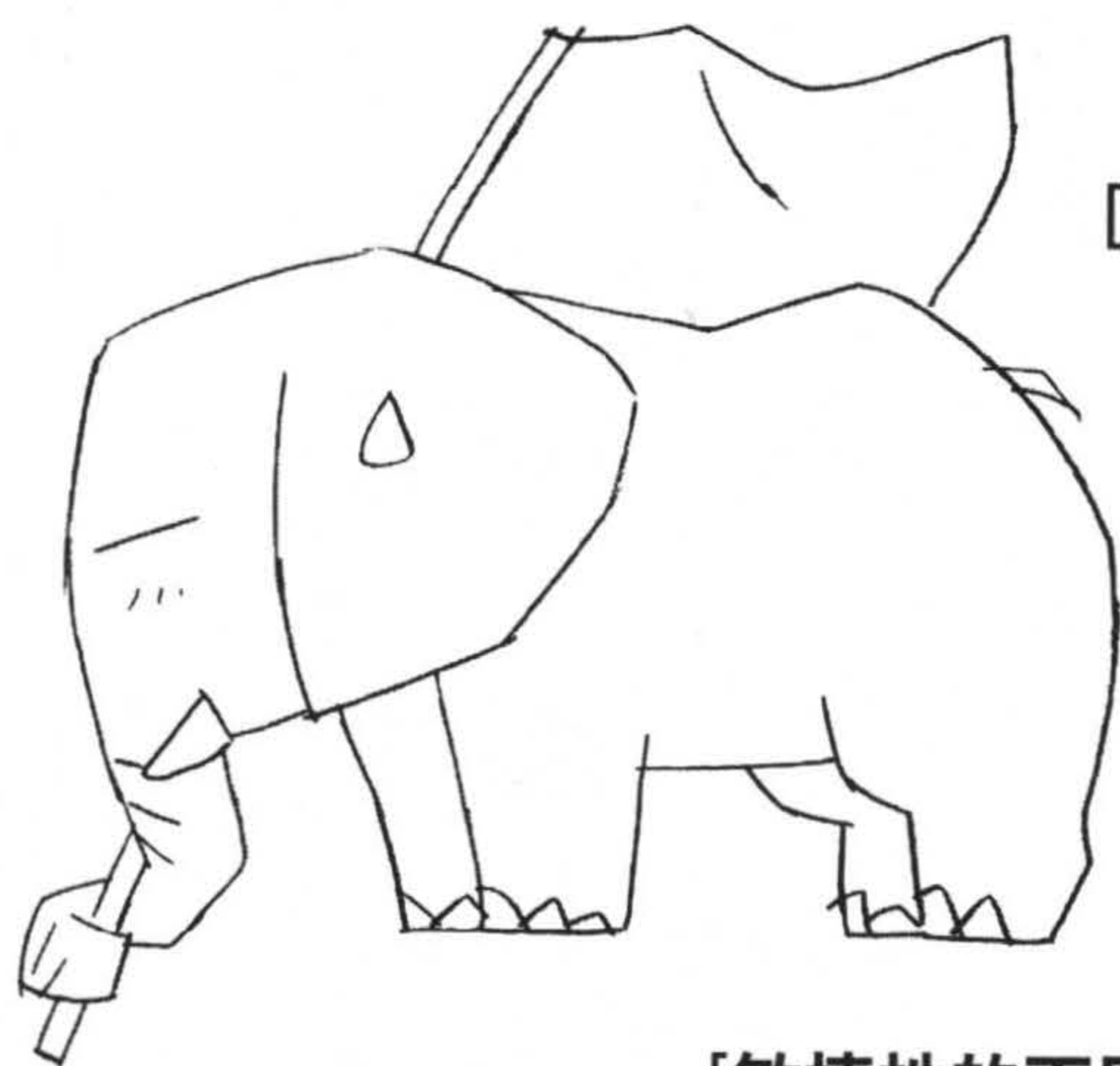
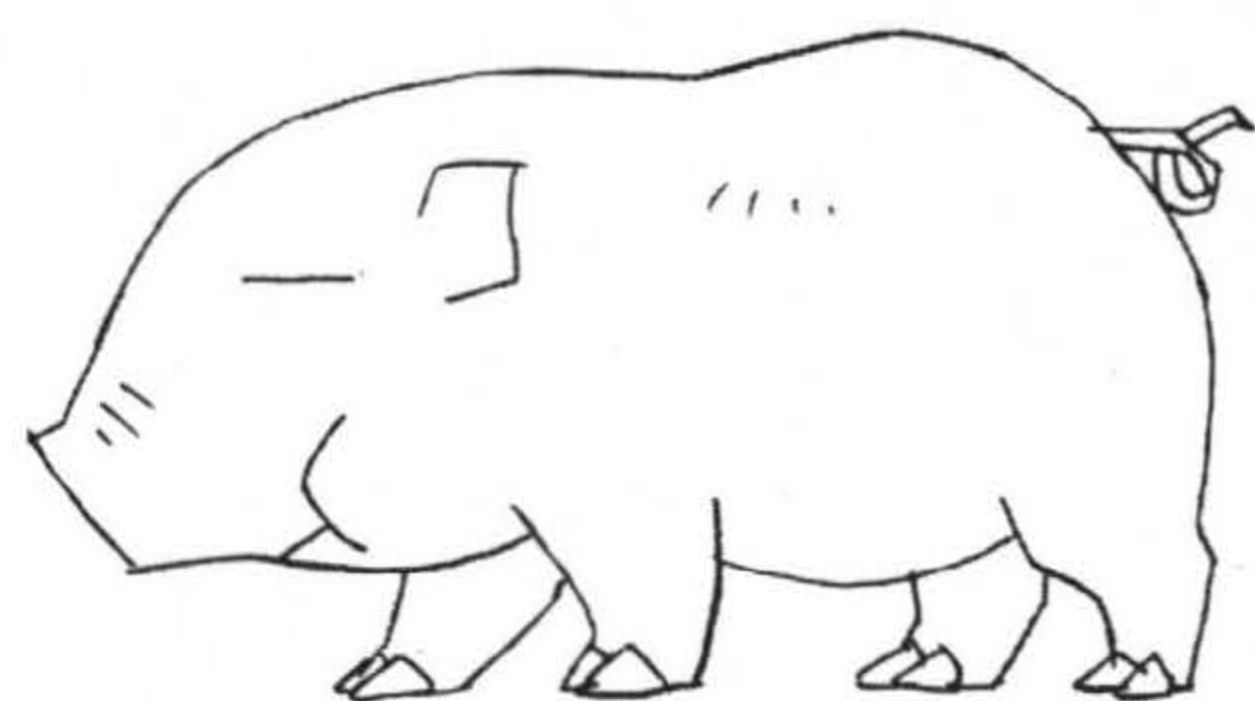
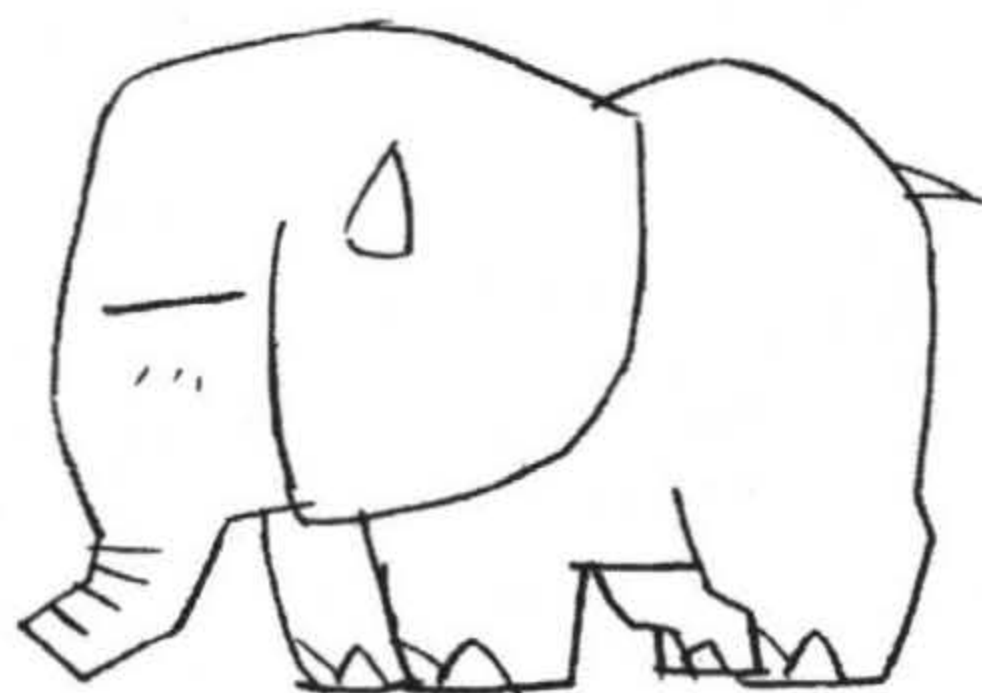
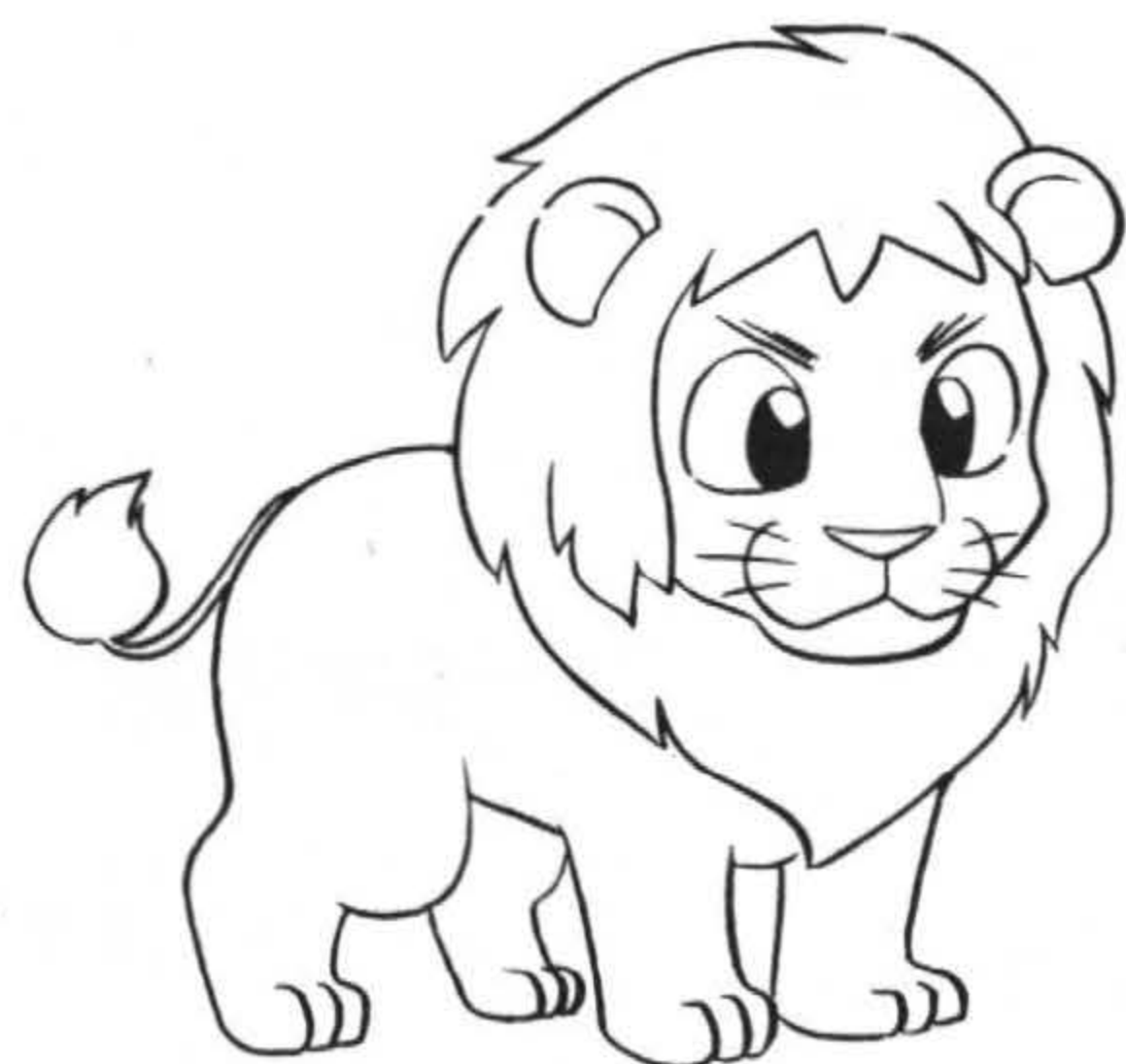
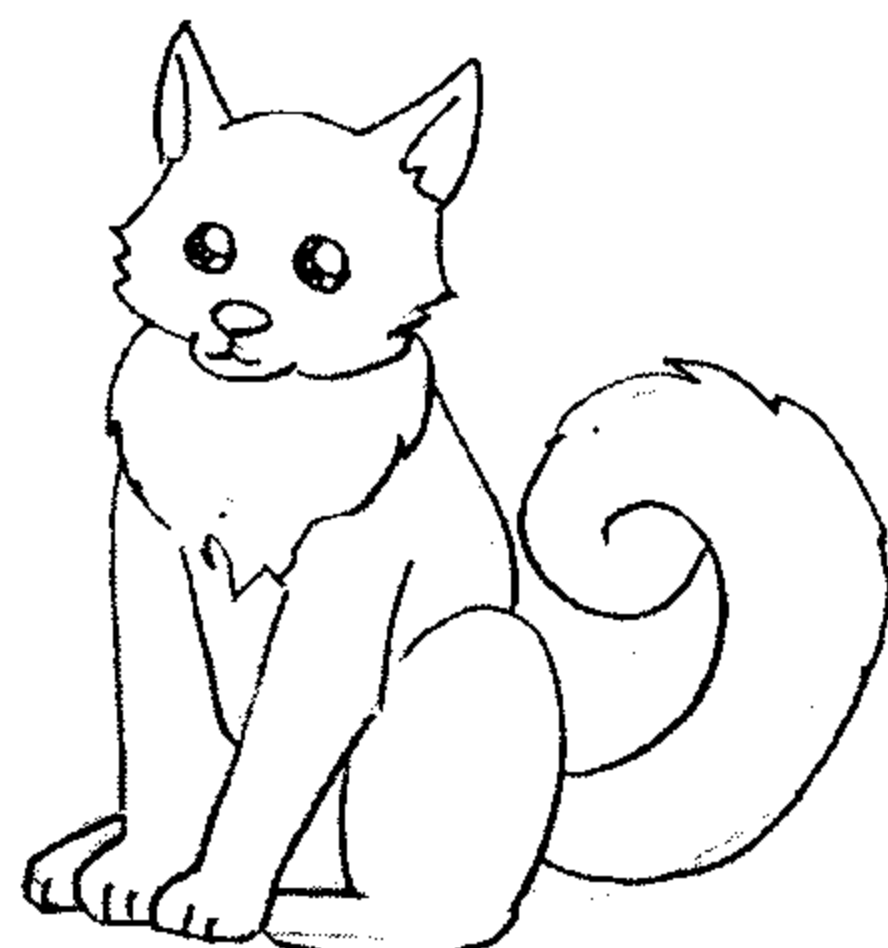
就算不符合实际，也还是让透视夸张一些比较好。画动物的时候，只要把嘴巴画大就足够了。

Q5 体现Q版角色的个性

Answer

很多人觉得任何东西只要画成Q版就都是一个感觉。这是因为你没有抓住角色的特征，如果你很难自己发现角色的特征的话，可以多去看看像迪斯尼这样的作品。迪斯尼的动画里有很多主人公都是动物。好好看这些作品，然后发自内心地去感受这些角色的特征魅力吧。在你为这些角色感动的时候，就会逐渐理解它们的特征了。这是学习把握角色特征的第一阶段。如果你看过上百部这样动物夸张变形的动画作品并且发自内心地去感受了，那么你就会少许产生些自己来创作的冲动。

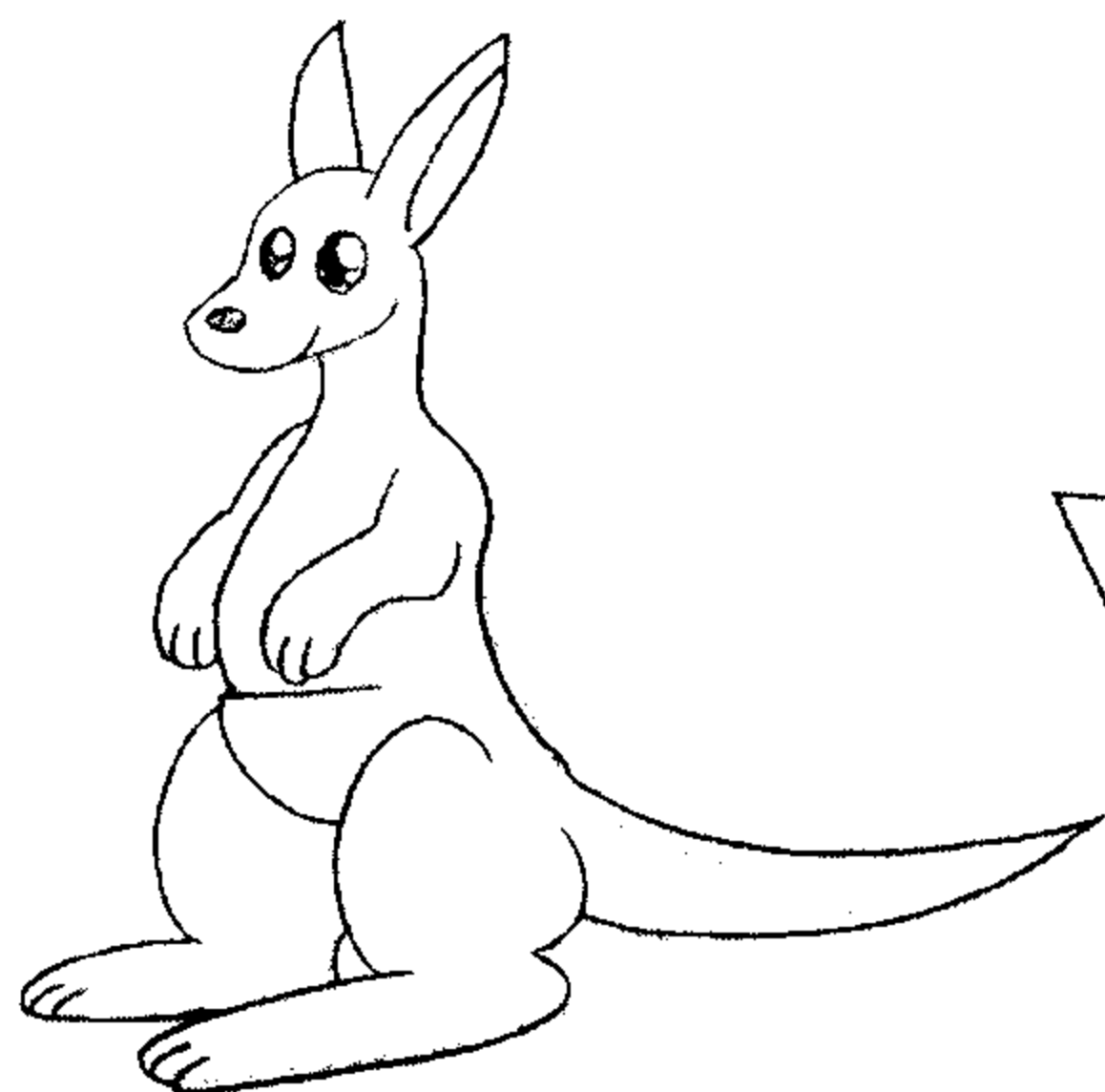
如果你怎么着都无法有所感受，有所启发，那么有关动物的夸张变形就请参考“Q版人物篇”里人物的夸张方法试试看吧。（苦笑）

狼

一个重点

虽然画出了胸部的毛还有尾巴这些狼的特征，但总觉得像野狗。最好还是画出一些恐怖的感觉才像狼。

一个重点

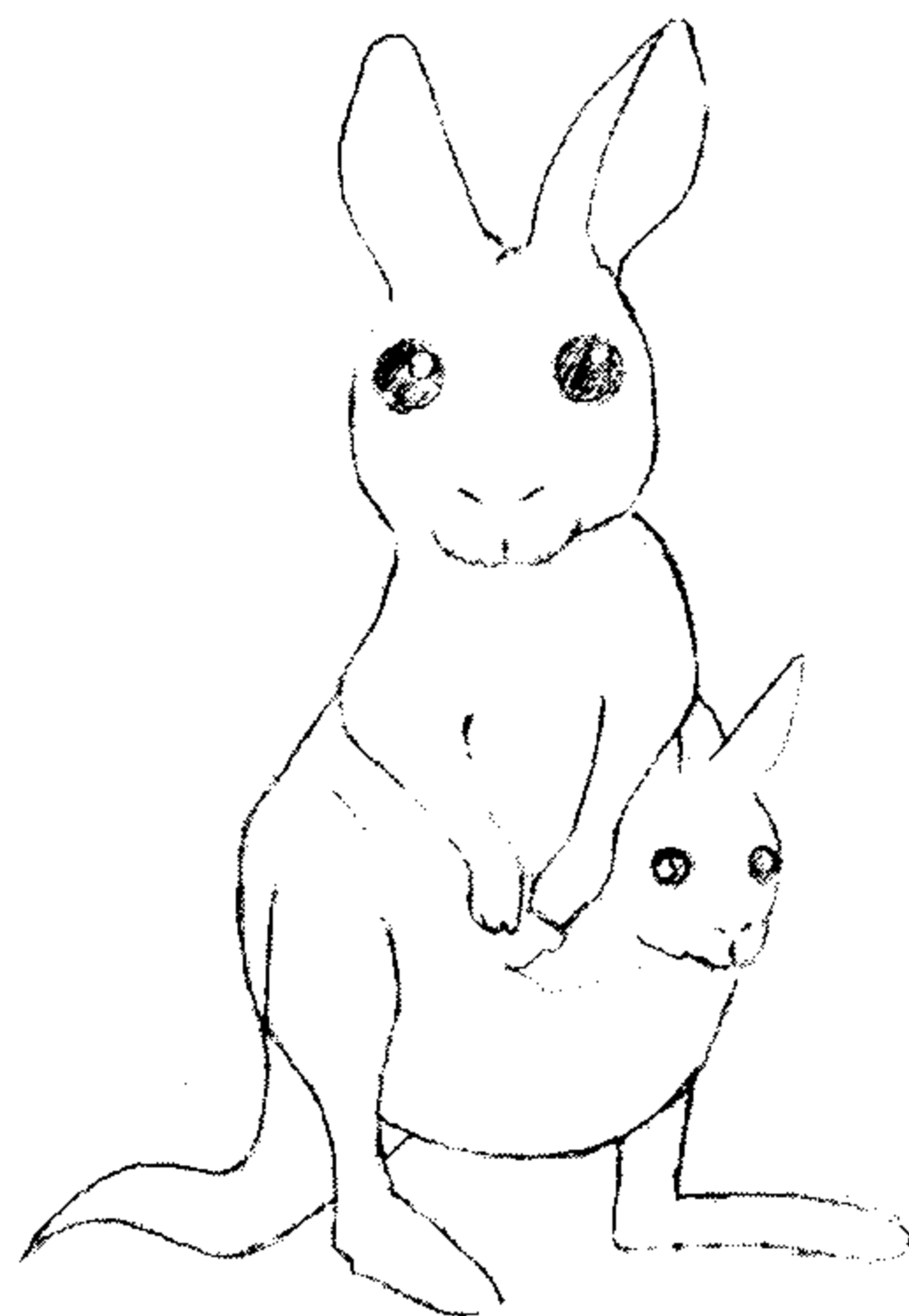
基本的形态可以是狗，再加上些狼的特征。稍微来点野性的感觉吧。

袋鼠

Q版画法

一个重点

袋鼠是有袋类动物，她们会一直和自己的小孩在一起，是很有母性的动物。把头画得大一点，像表现人的母性一样表现出袋鼠的母性也许会很管用。

拟人画法

表现成人的话……

一个重点

初步的变形画成这样也差不多了。但要想让造型更上一层楼，就必须抓住特征，进一步提炼造型。

Q6 怎样把有毛的动物画成Q版

Answer

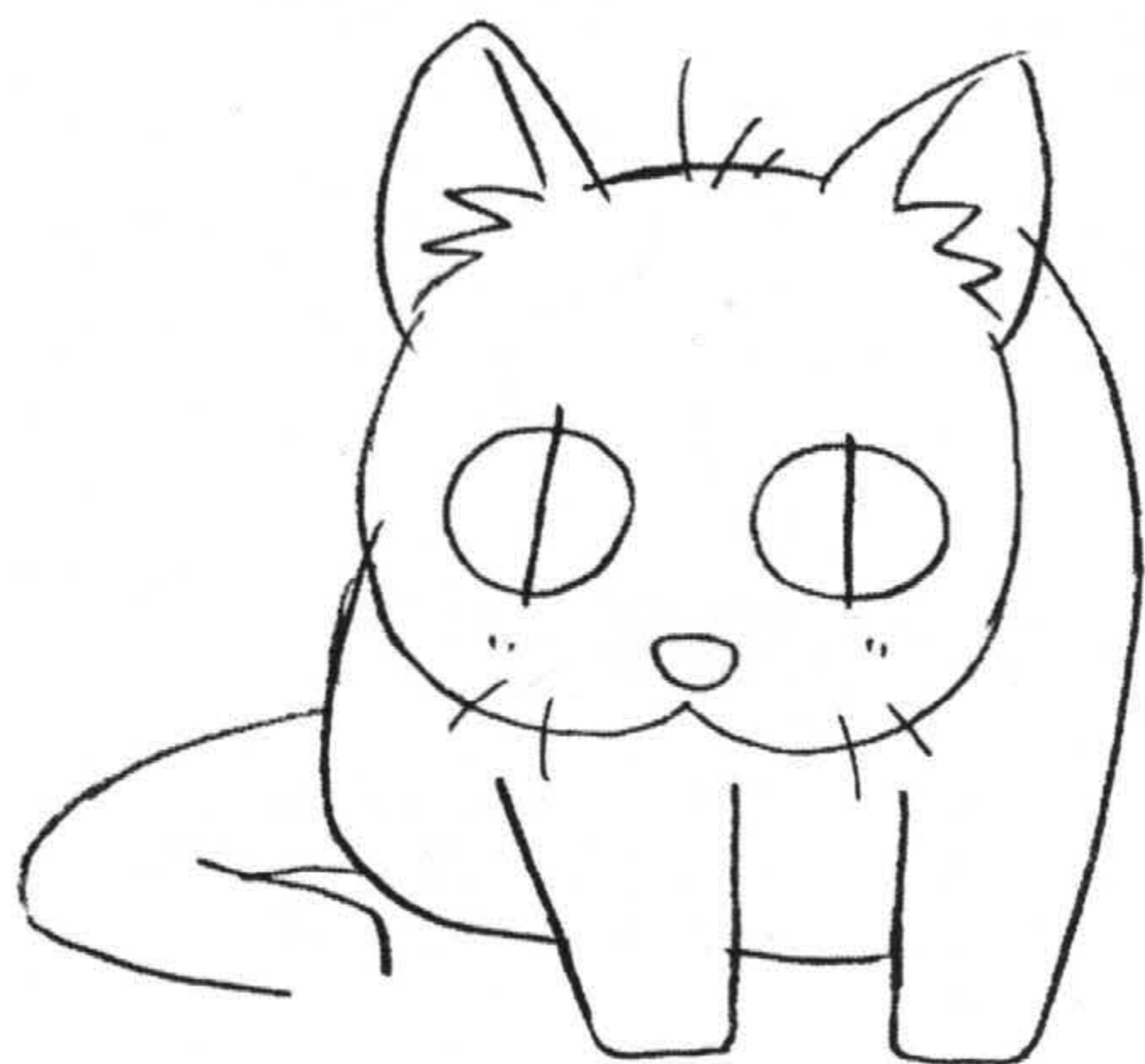
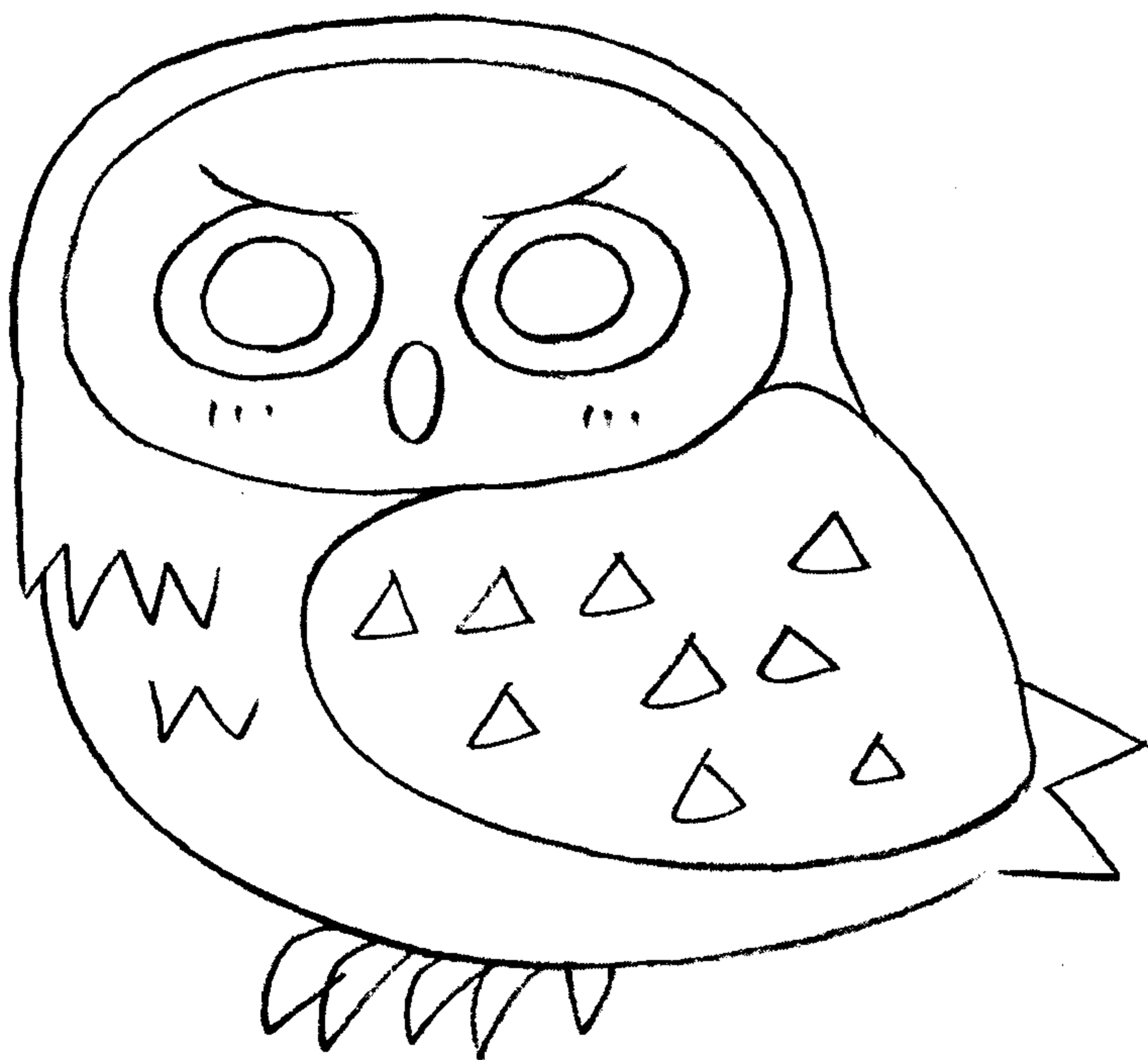
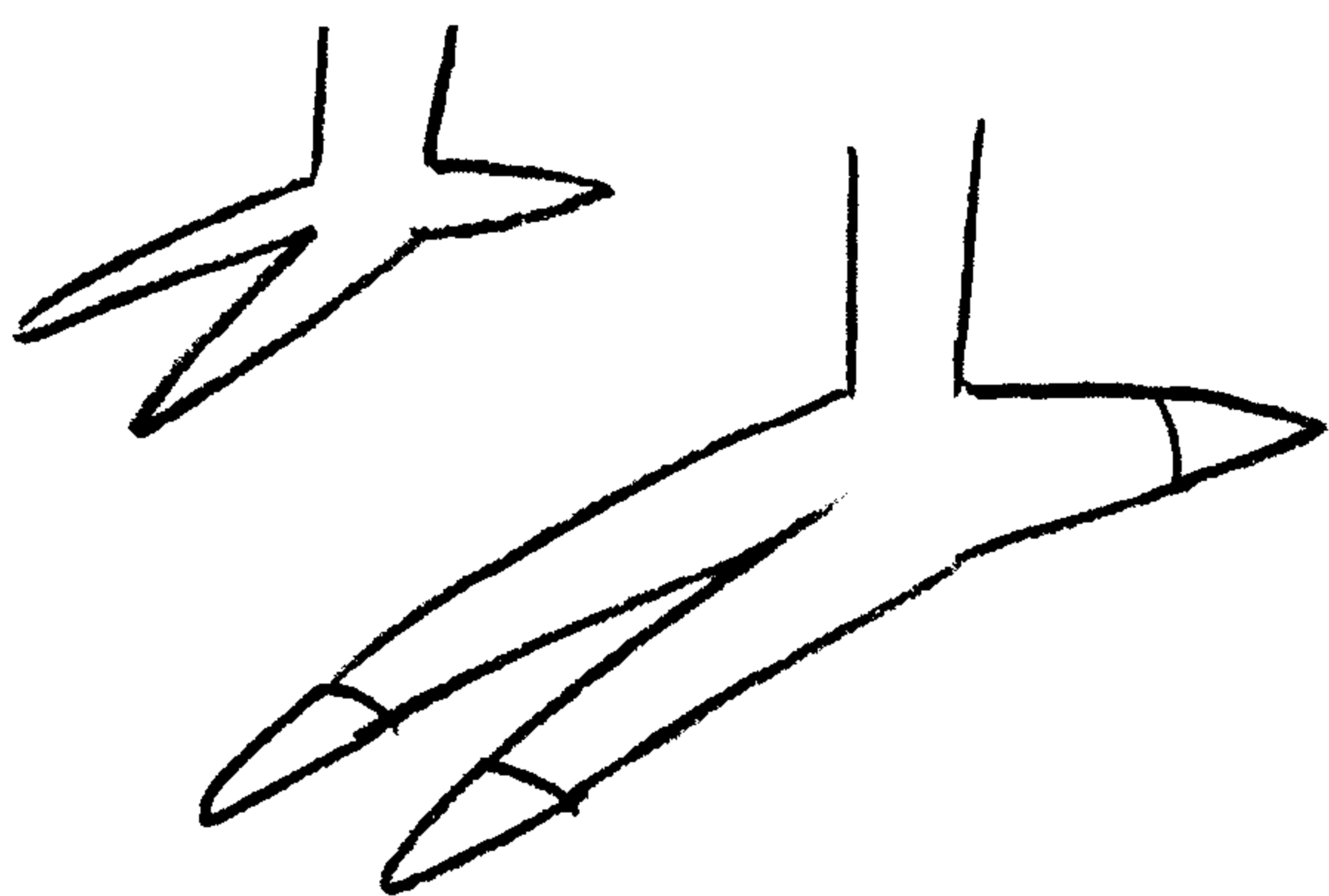
如同人物篇中讲述的人物发型的特征一样，我们必须抓住动物的毛的外轮廓。脑子里要构思出大致变形的轮廓是什么样子，想好画的时候应该进行怎样的省略。动物的毛和其形状要用简略的线条来表现。要注意的是，画的时候必须要体现其特征。

[日本狗] 毛很短

[西洋狗] 毛很长

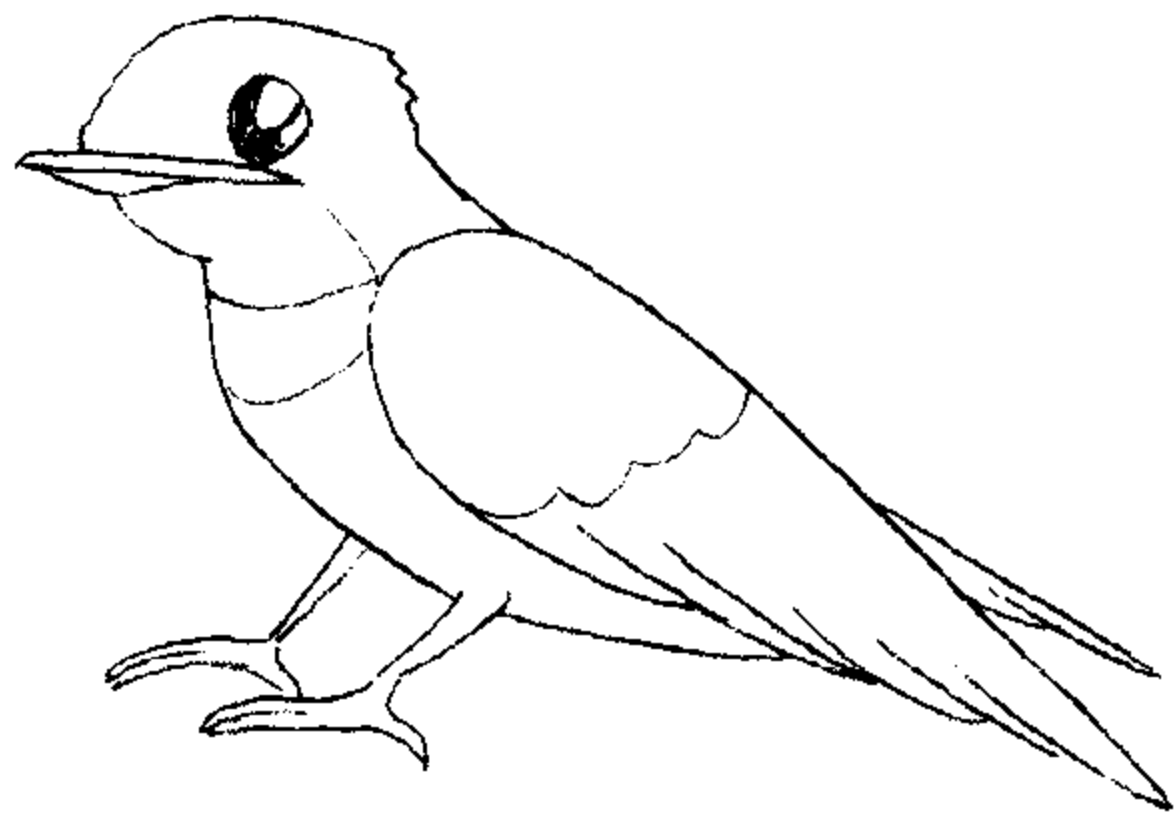
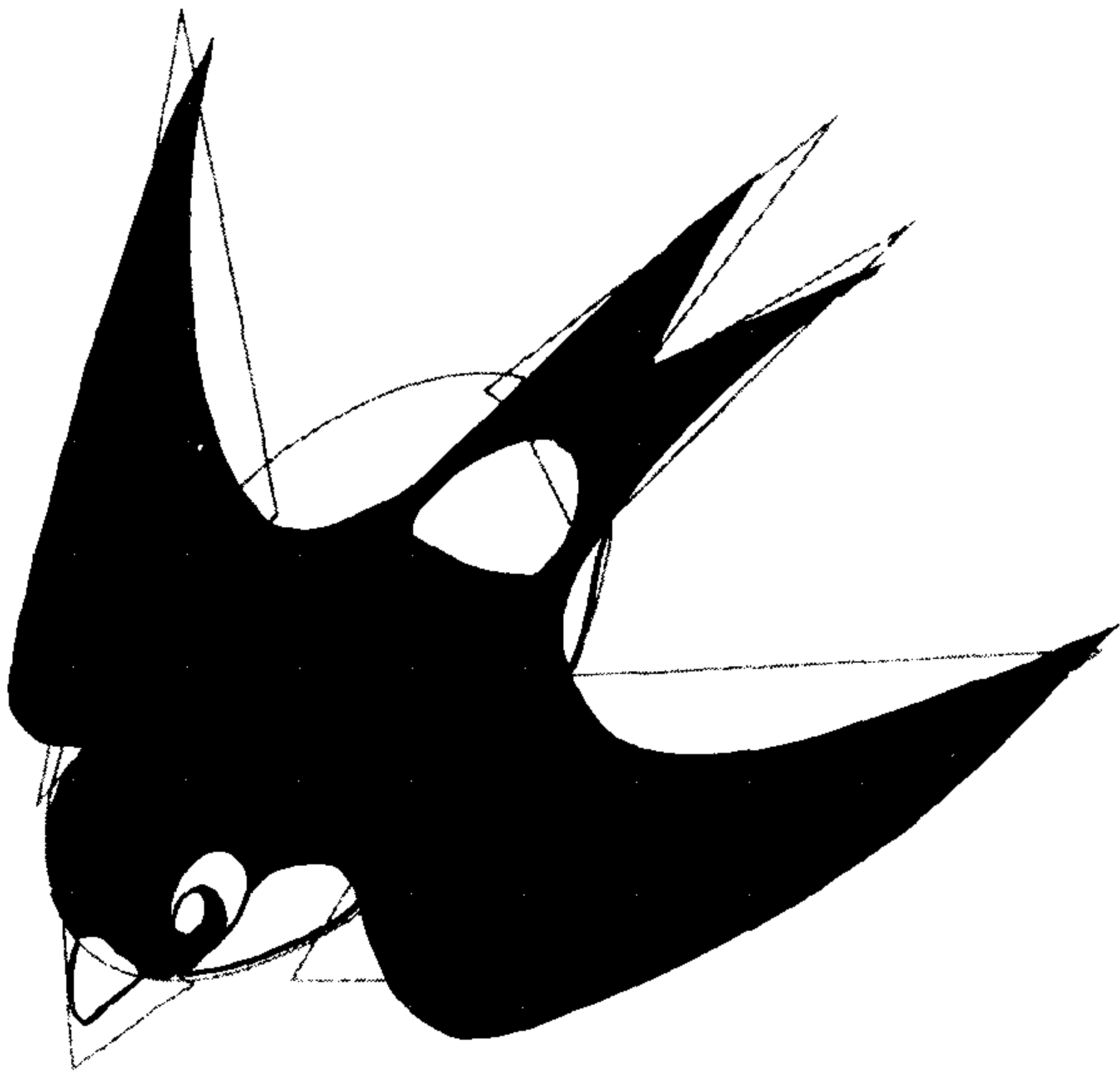
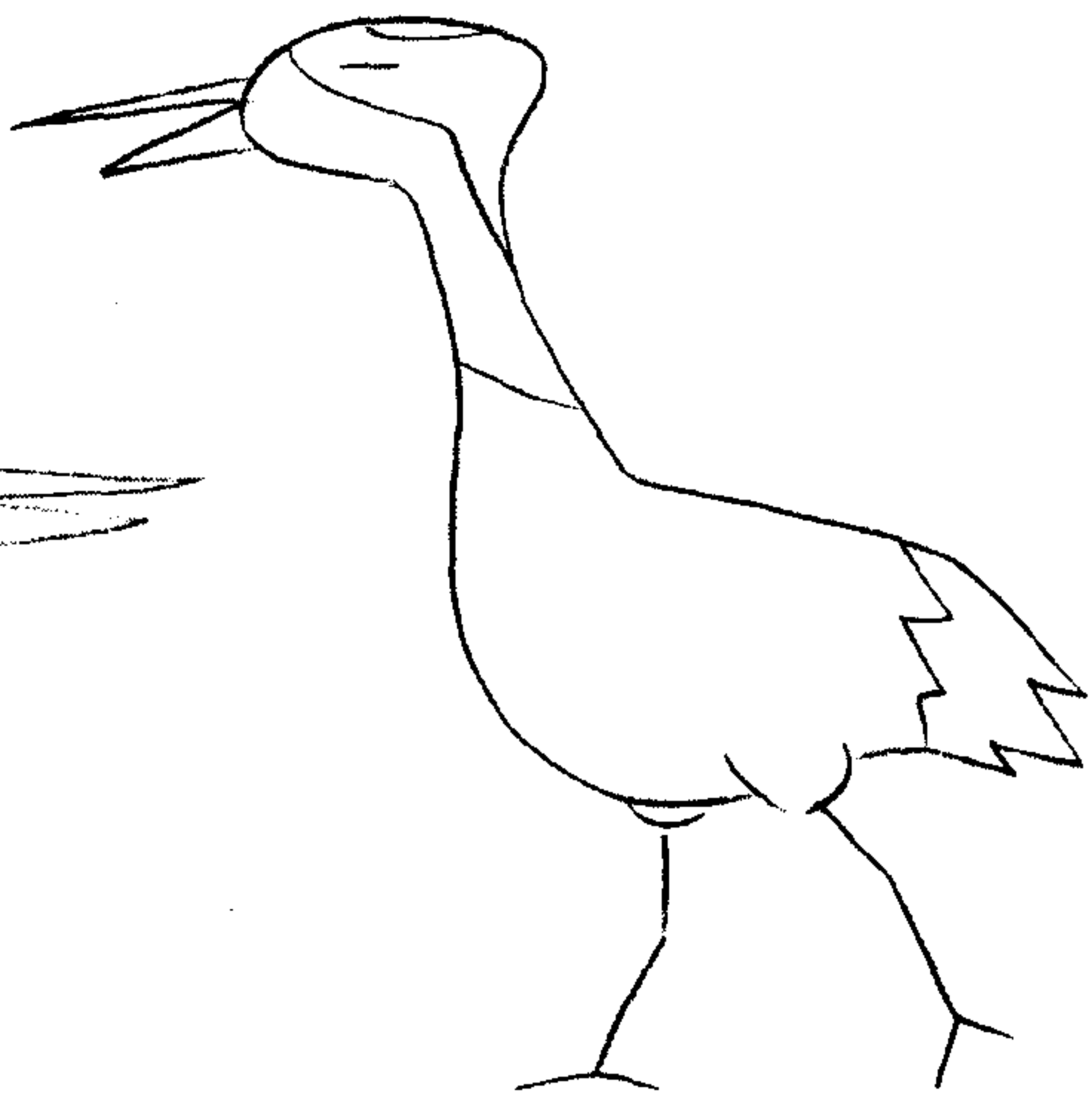
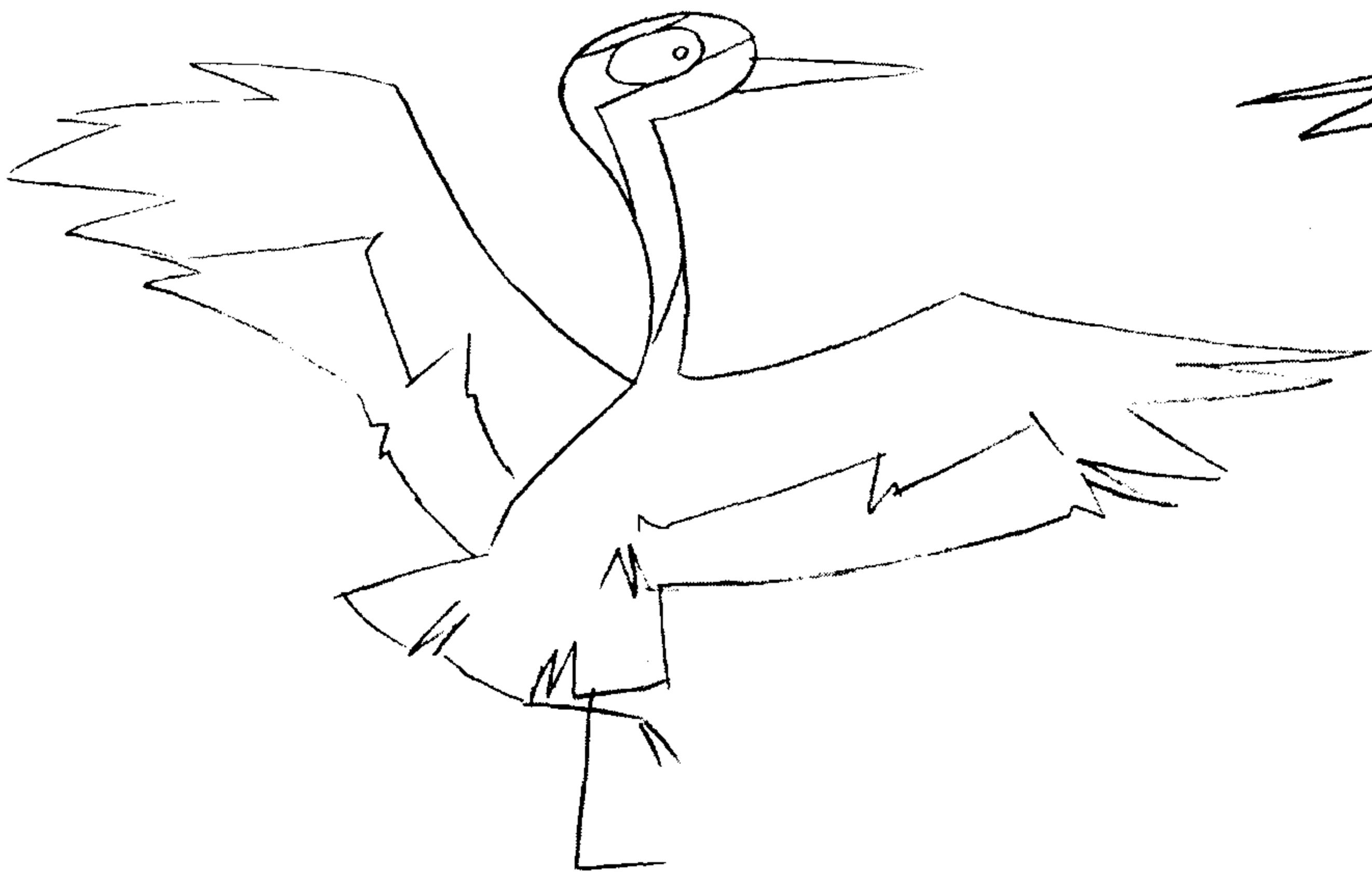
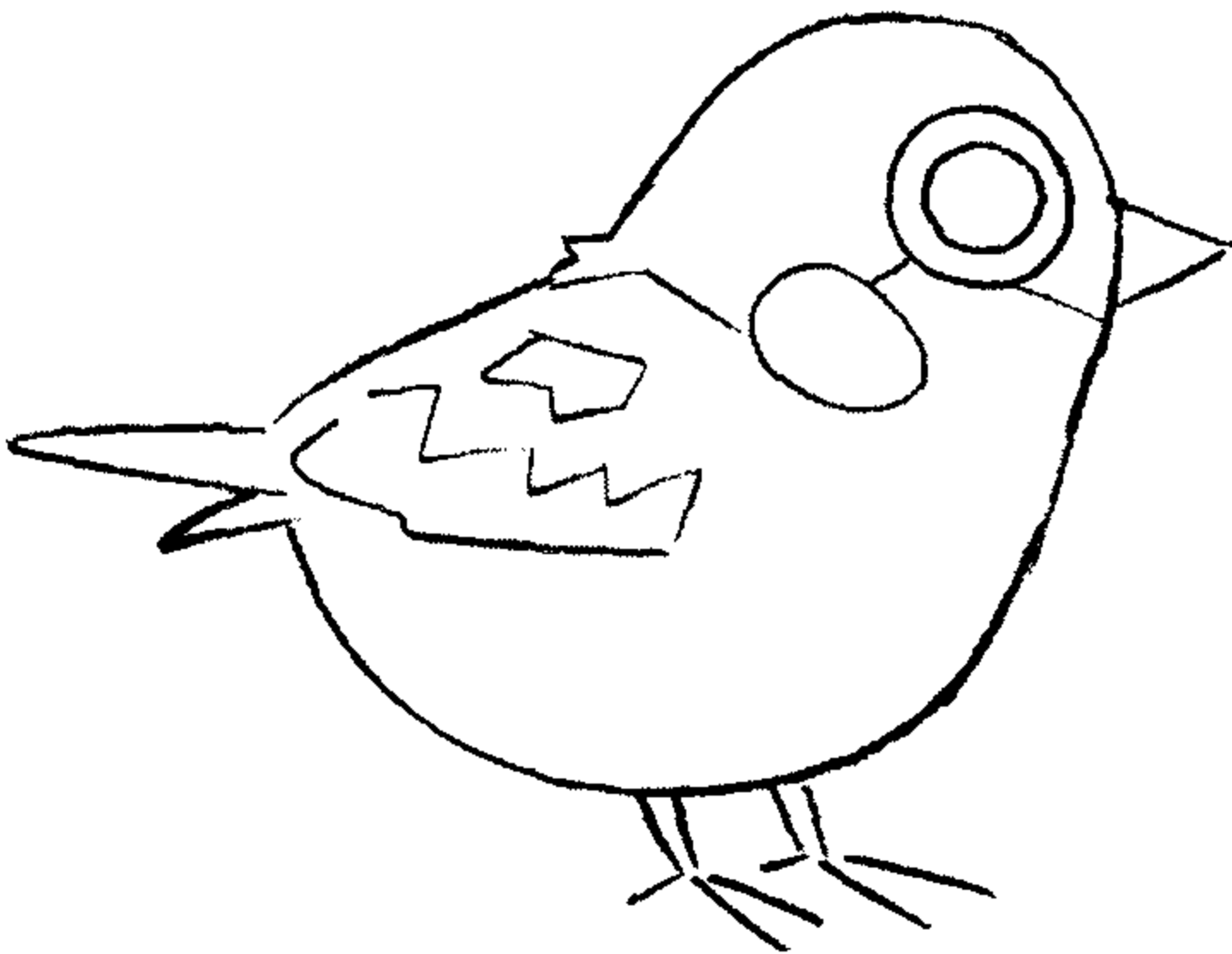
[日本猫] 毛很短

[西洋猫] 毛很长

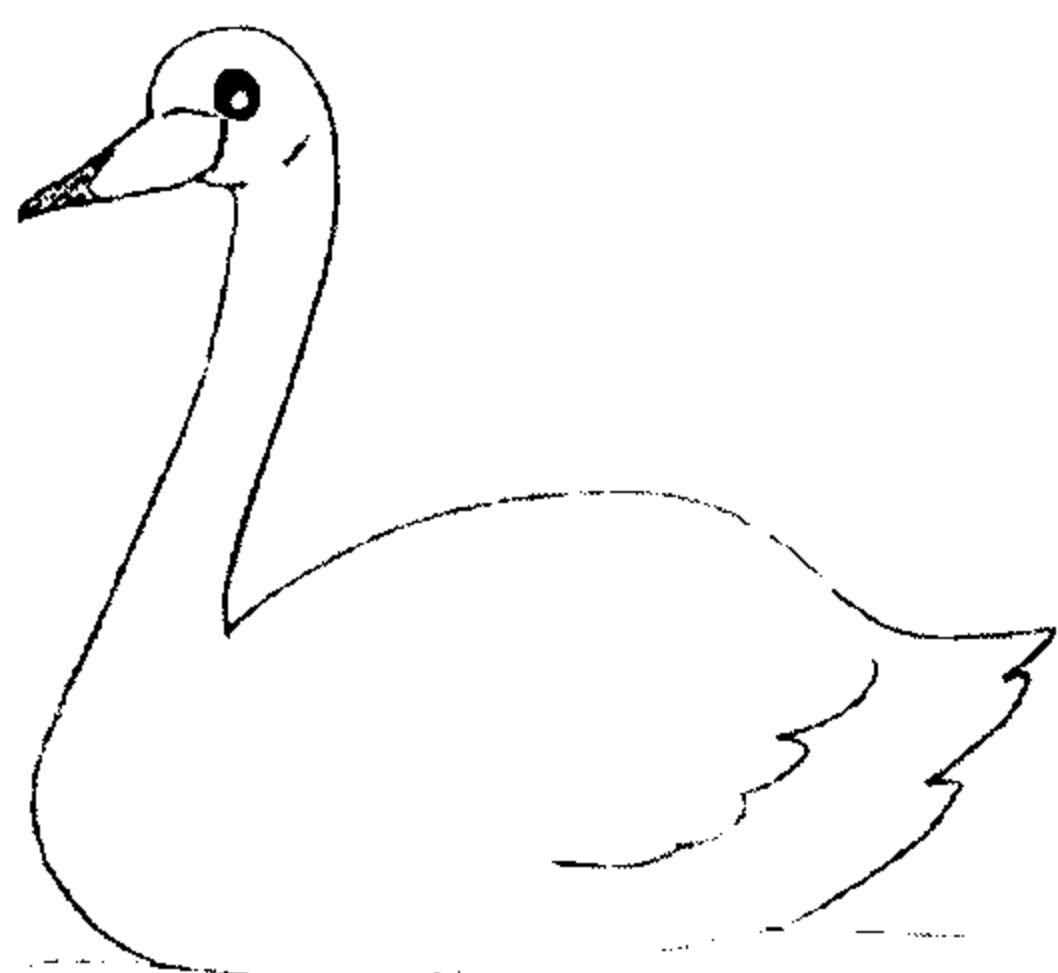
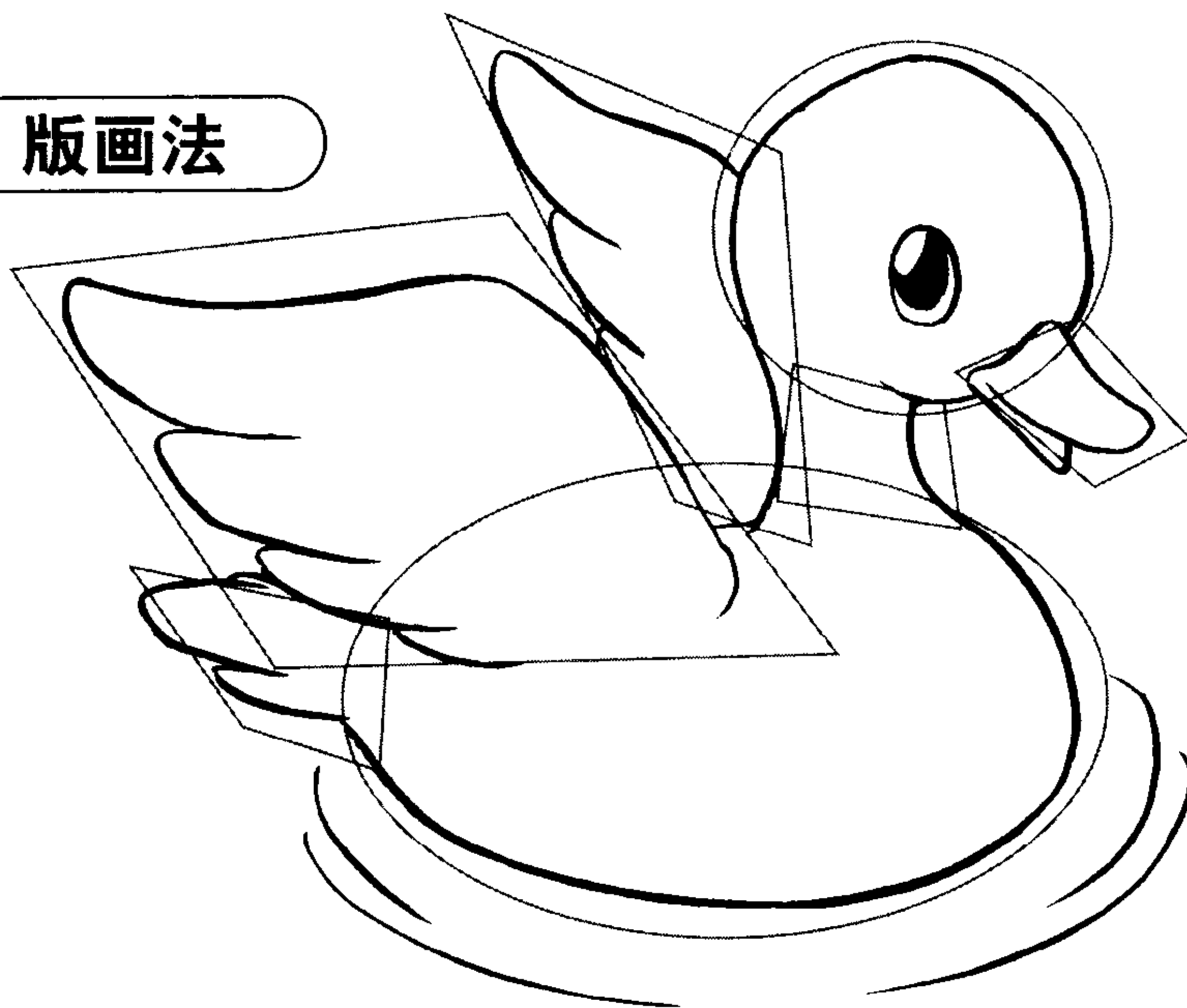
猫头鹰

猫头鹰和鸥变形后的样子很难区分，画成鸟的形状，没有脖子，小嘴巴，眼睛在面部的正前方，这样看起来就挺像的了。然后试试看把羽毛的花纹用简化的记号来表现吧。

如果说得极端一些，只要和整体的变形相协调，鸟的脚用单线条来表现也是可以的。但是如果脚部有什么动作的话，单线条画起来就有局限性了。所以脚部尽量用比较单纯的形状来表现吧。

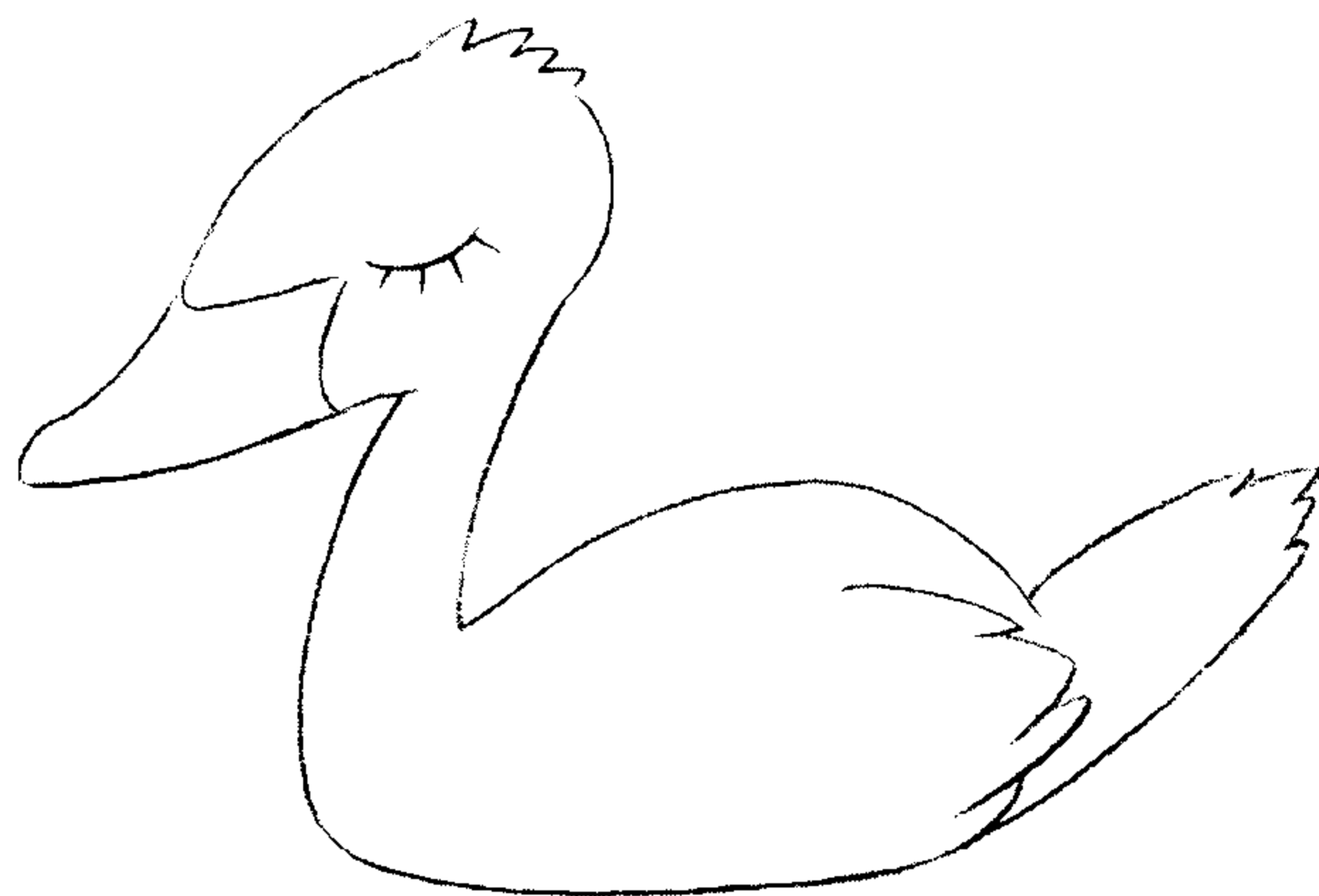
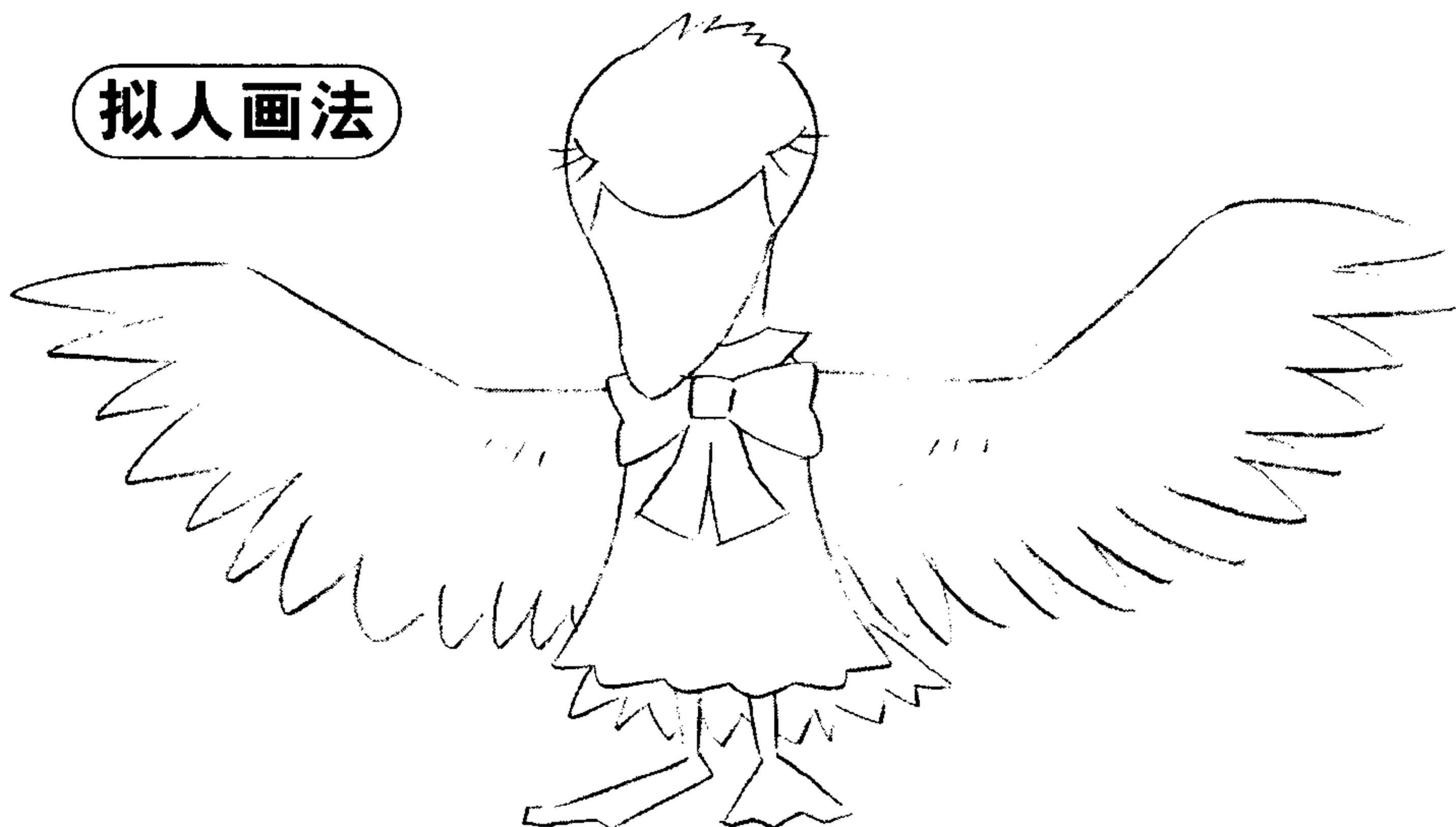
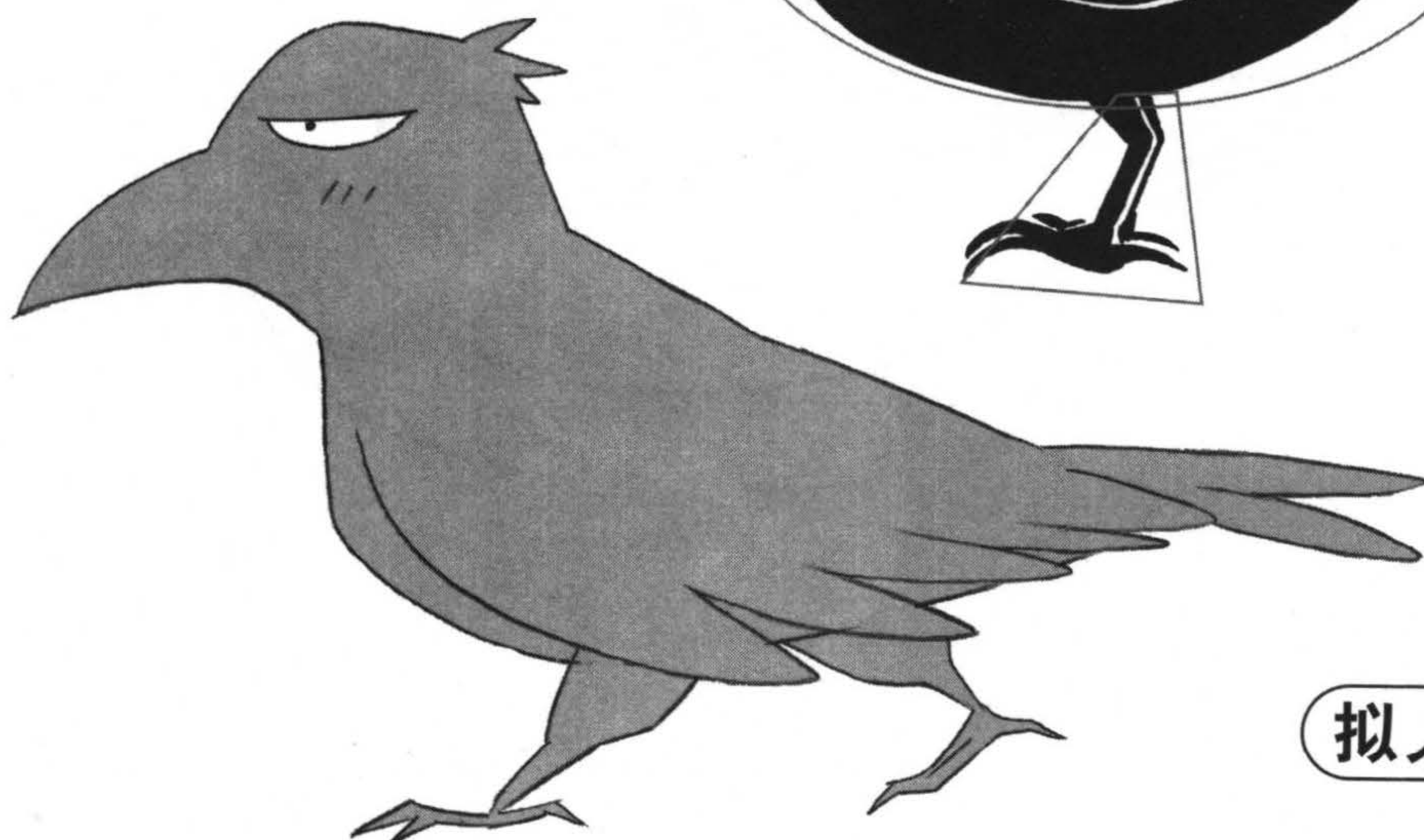
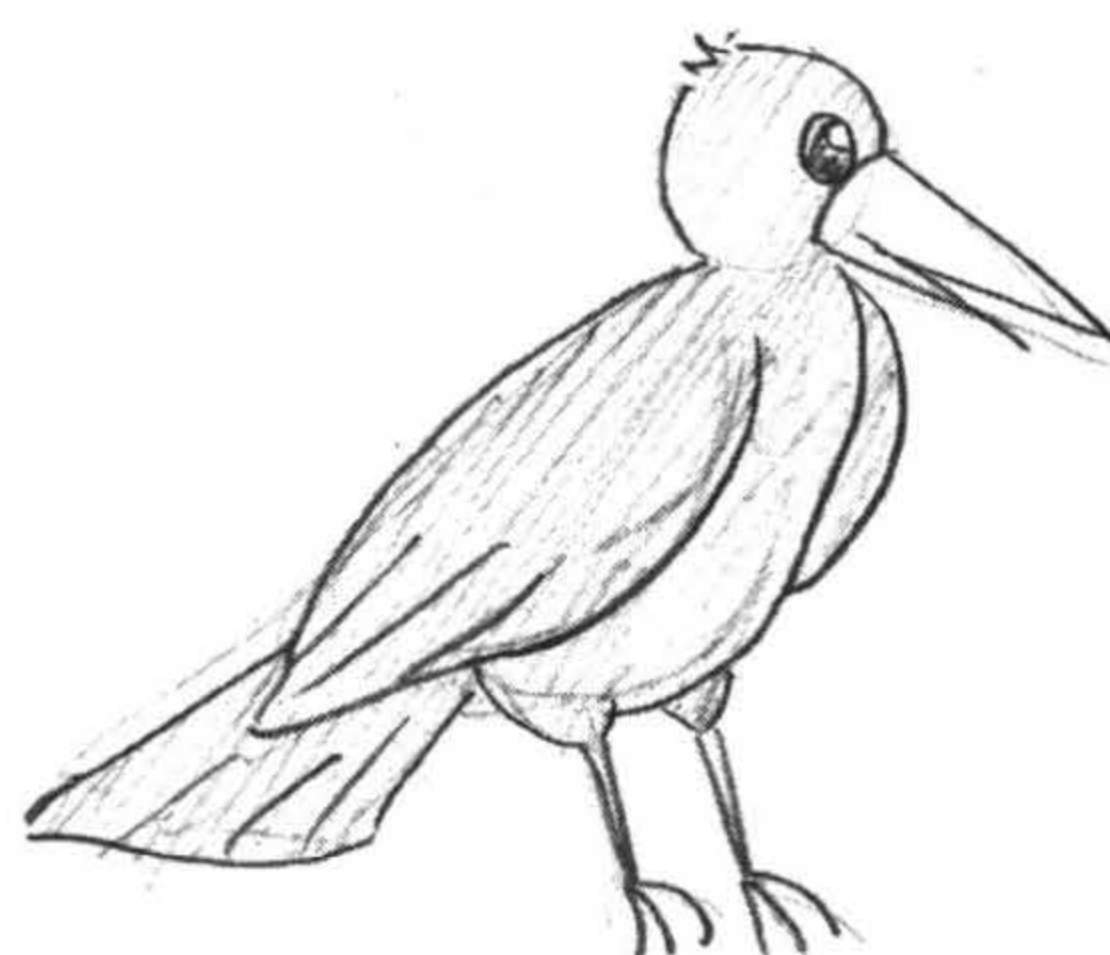
鹤 麻雀 燕子

Q版画法

一个重点

作鸟的变形，翅膀收起来的时候羽毛相对身体画得小点；翅膀展开的时候相对于身体羽毛画得大点会显得比较可爱。

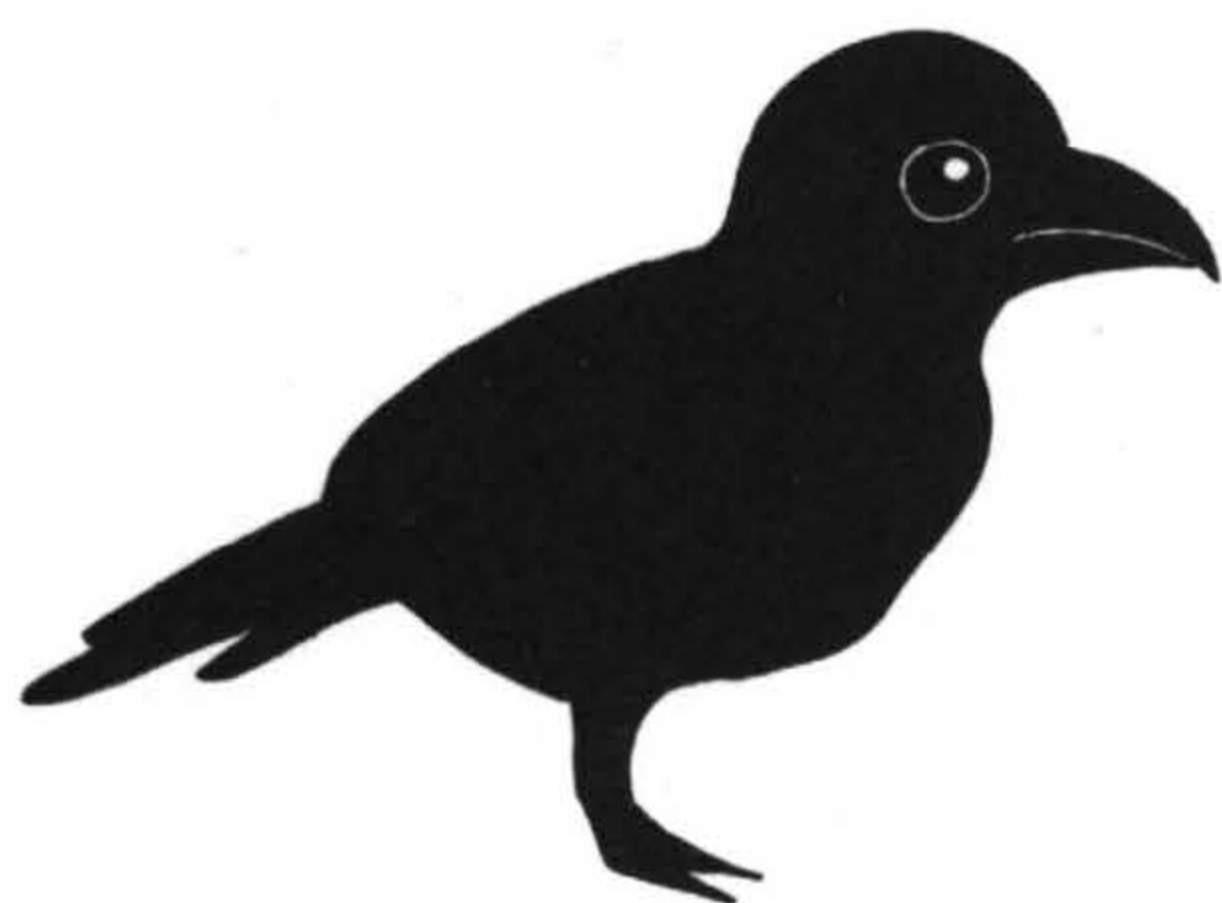
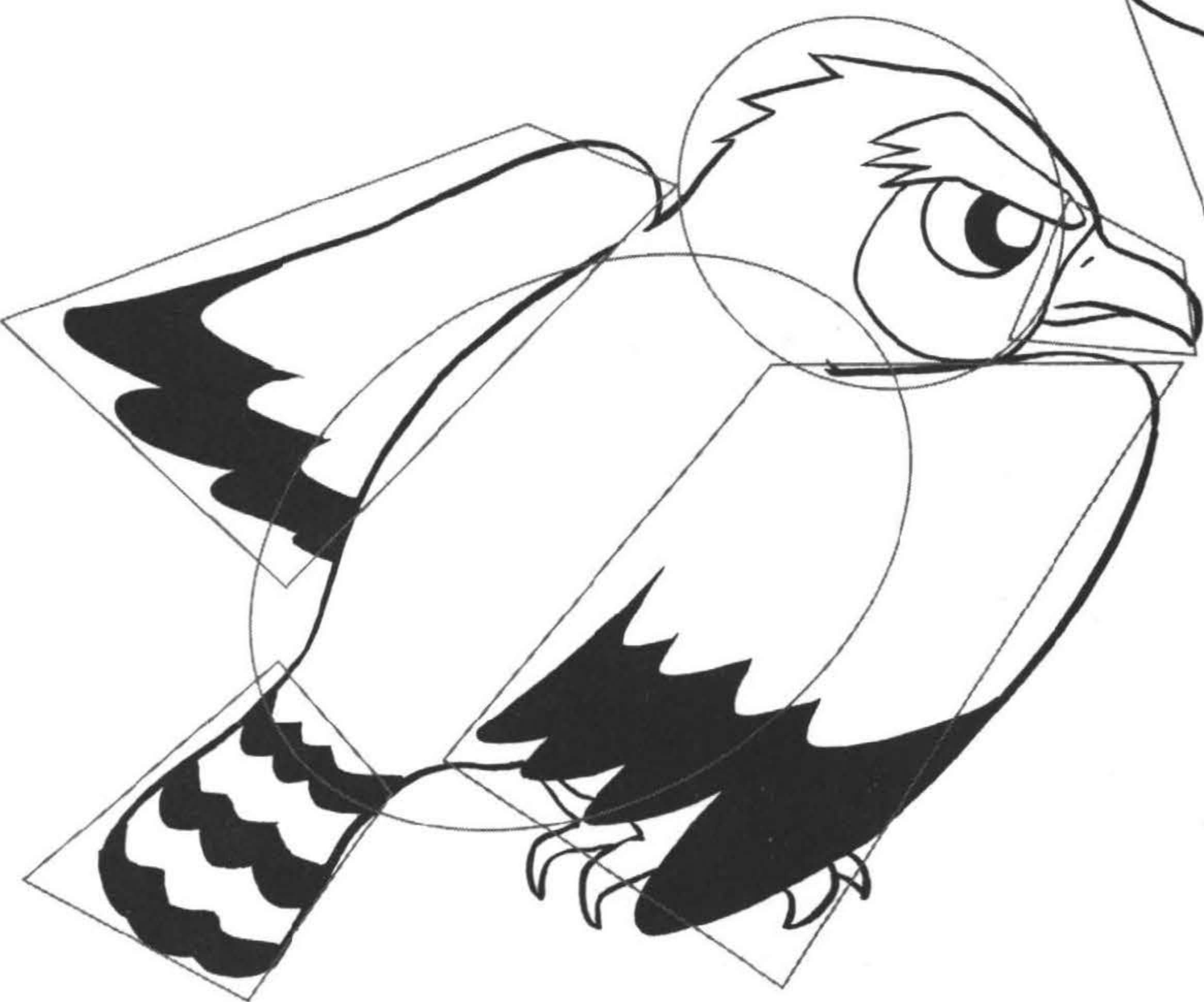
天鹅

一个重点

画天鹅的时候，不光要整理简化线条，还要思考哪些部分夸张的大一点比较协调而有效果。

乌鸦

虽然浑身黑色是乌鸦的最大特征，但是如果光把一只鸟涂黑有时候看起来还是不像乌鸦。这可不是乌鸦的责任，而是你没有抓住乌鸦形态上的特征。
在很多童话和故事中，乌鸦总是扮演反面角色。虽然有点过意不去，但是把乌鸦的眼睛画得邪恶一点看起来就像多了。

鹫 鹰

Q 版画法

ONE POINT

一个重点

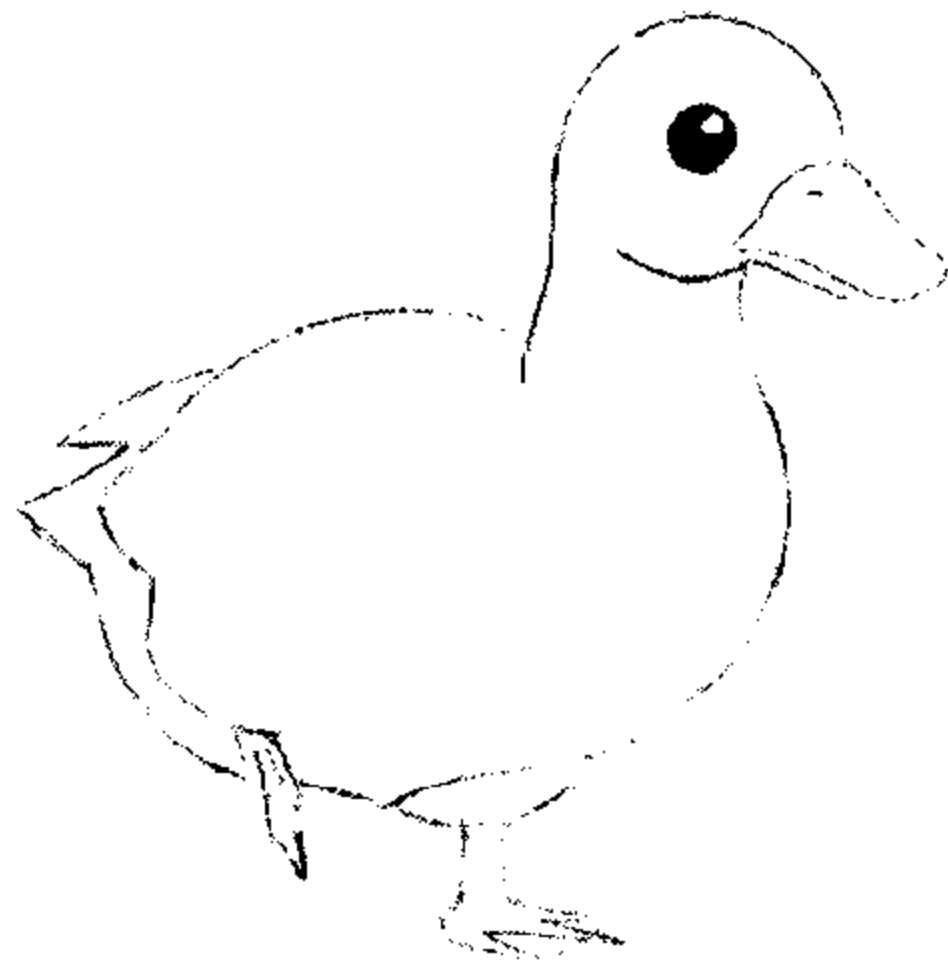
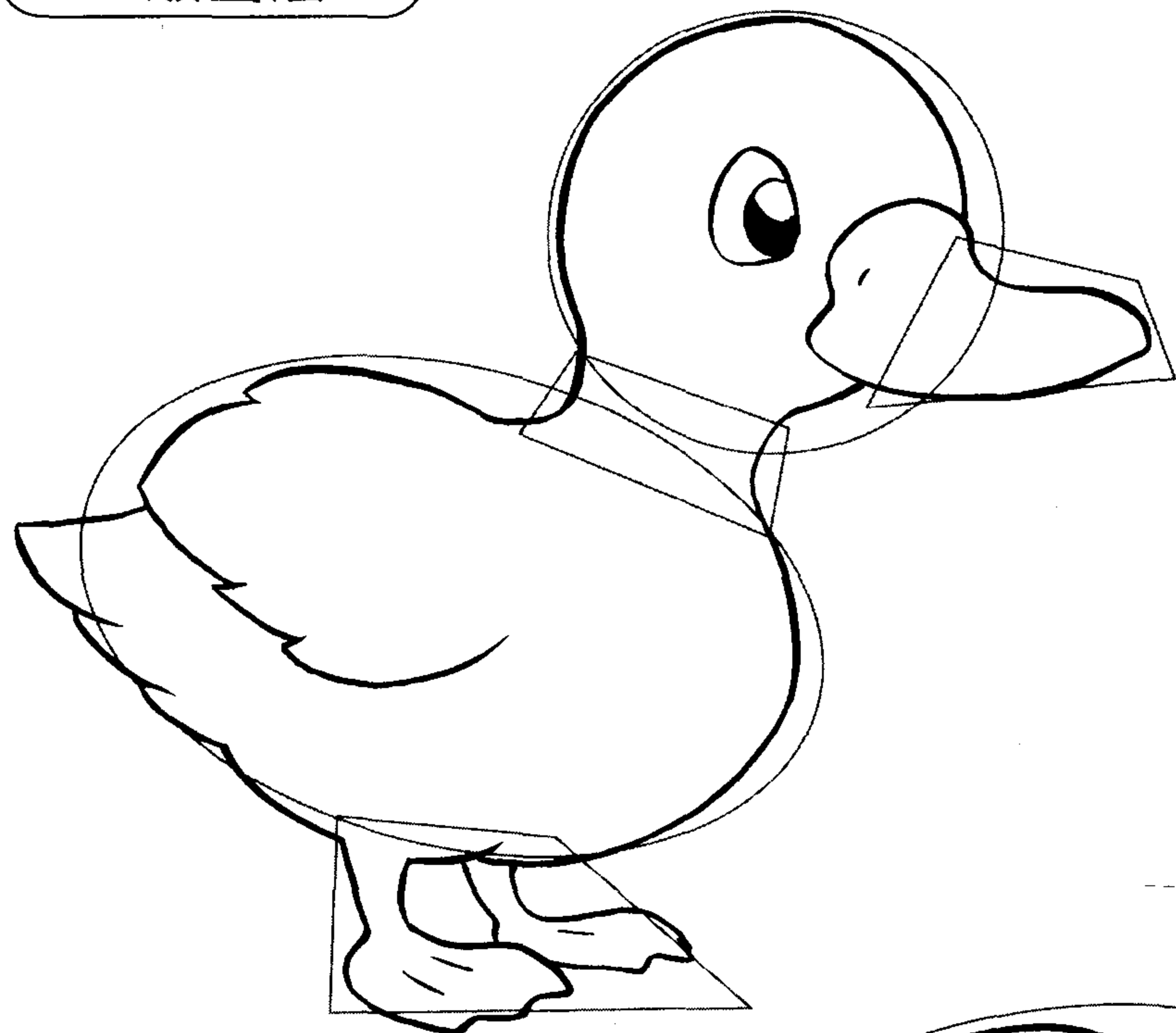
鹫和鹰是食肉类的猛禽，与其他鸟相比，目光非常锐利，身体很大。当它的双翼展开的时候可以比人的身高还长。就像之前说得那样，如果光画出大的特征，感觉会非常糟糕。

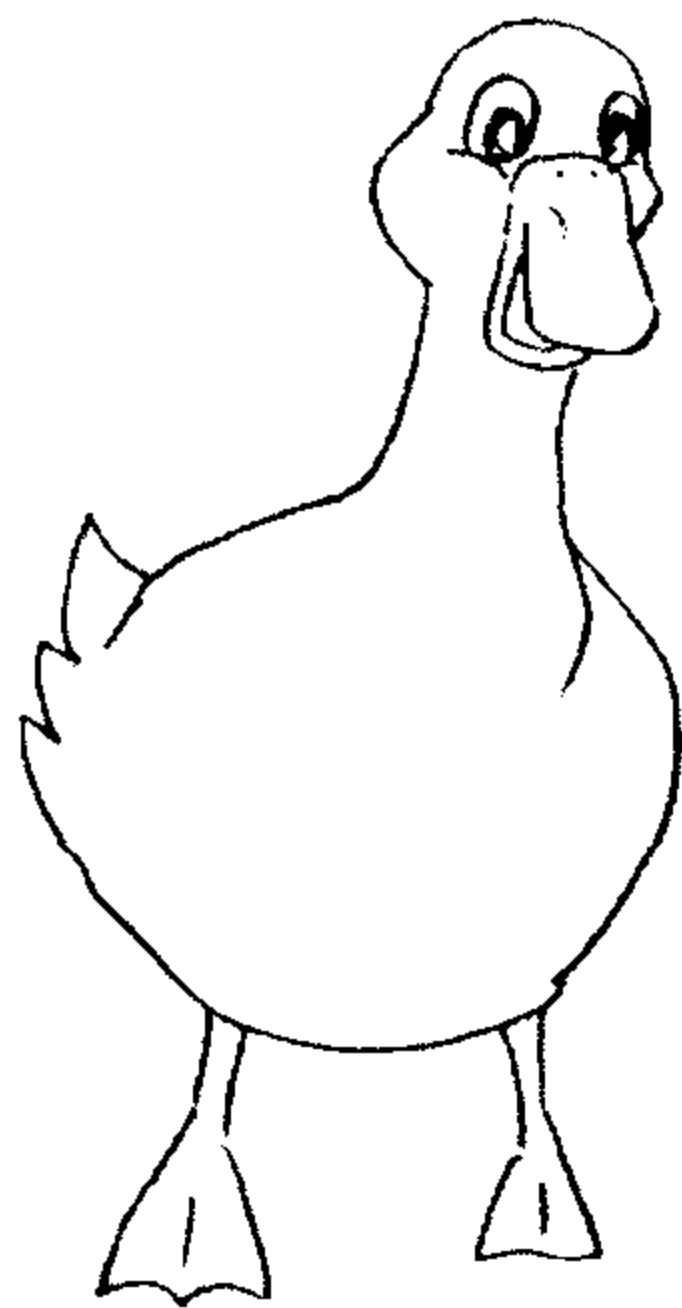
ONE POINT

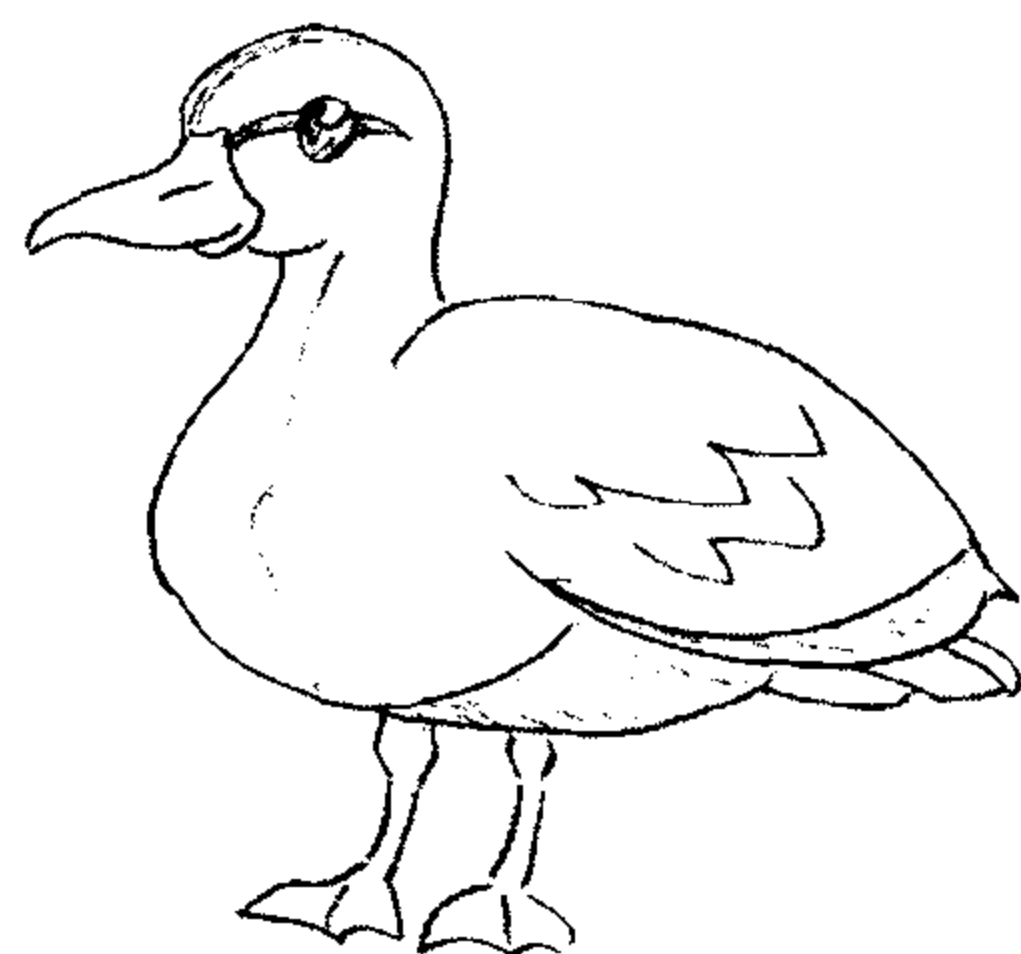
一个重点

这里强调的不是羽毛的长度而是变形夸张它的幅度。然后去掉没用的线条，干净的线条可以体现出节奏和速度感。

野鸭 白鸭 鹅

Q版画法

一个重点

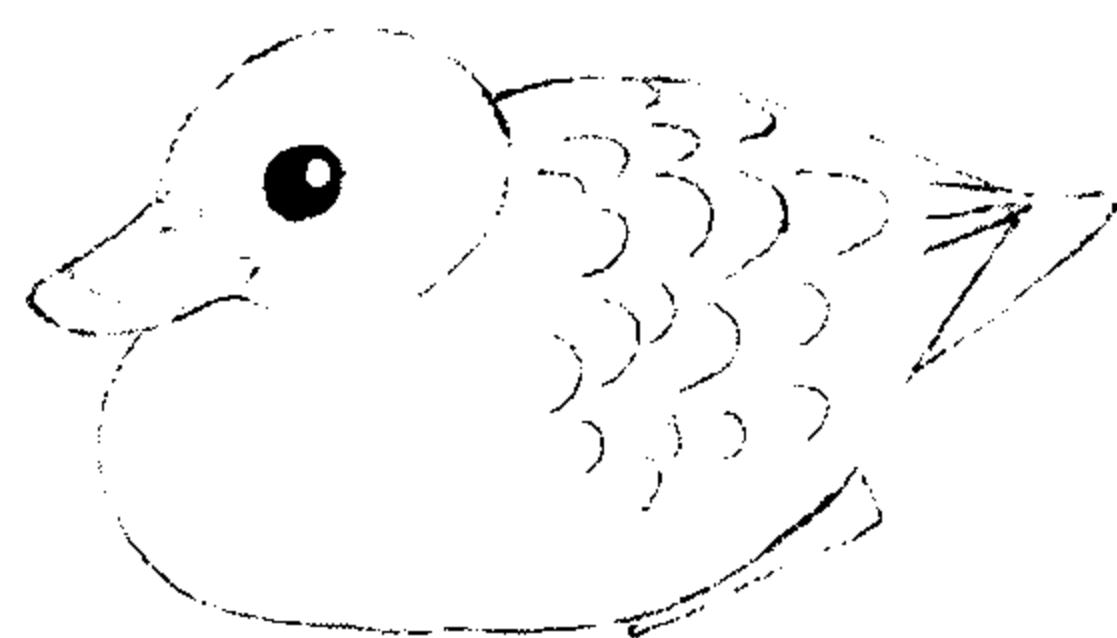
这些鸟类，经常变形、拟人化地出现在漫画和动画里，是常见的角色。必须要强调出来的是圆圆的头和大大的嘴还有圆敦敦的体形。脚上有蹼。

一个重点

单看各个部分还过得去，但是要根据变形程度来决定形状，每个部分的变形要和整体相协调才行。最终的样子可以容纳在一个圆圈里就好了。

一个重点

在水里游的时候鸭脖子不会立起来而是放松成s形，这样画出来就比较像了。脸的样子还有身体的样子根据变形程度的不同，要用心进行不同程度的省略。

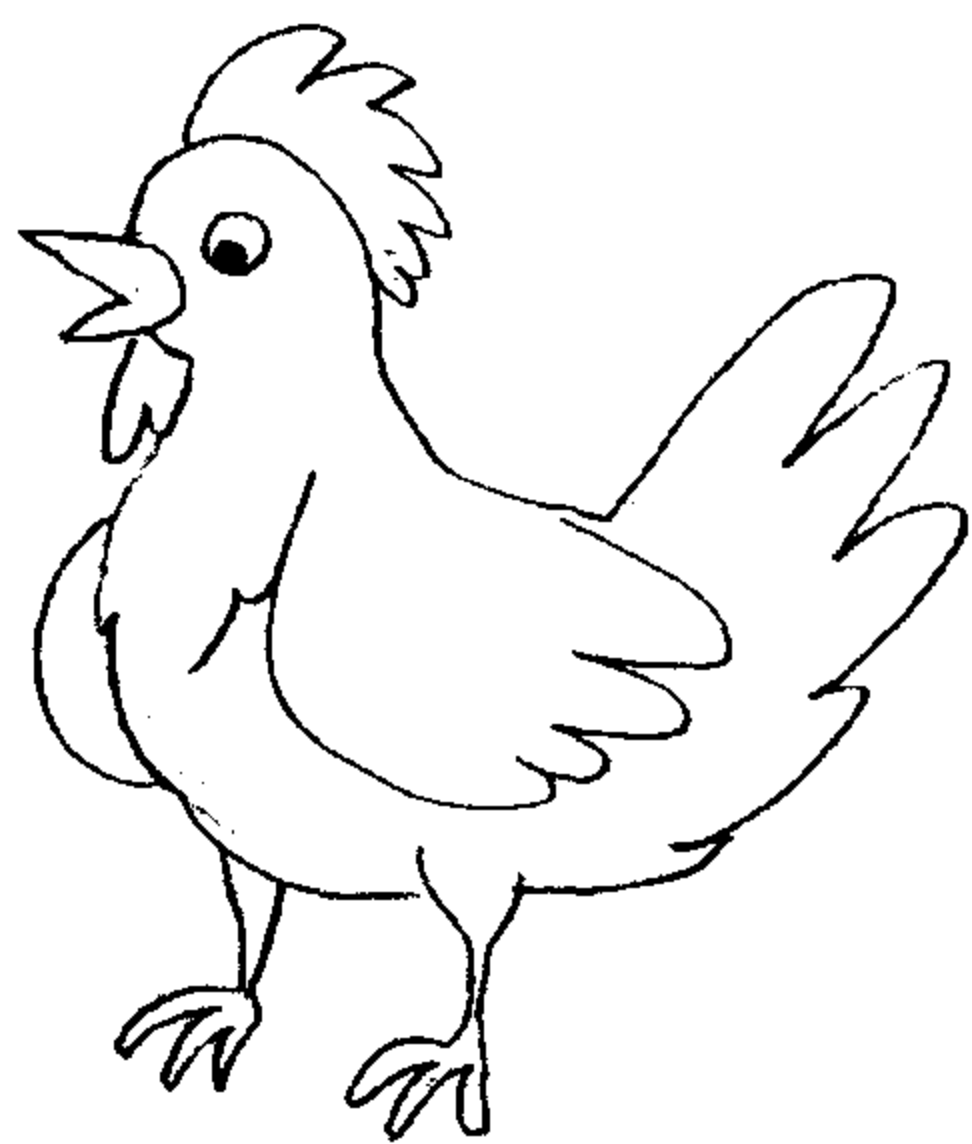
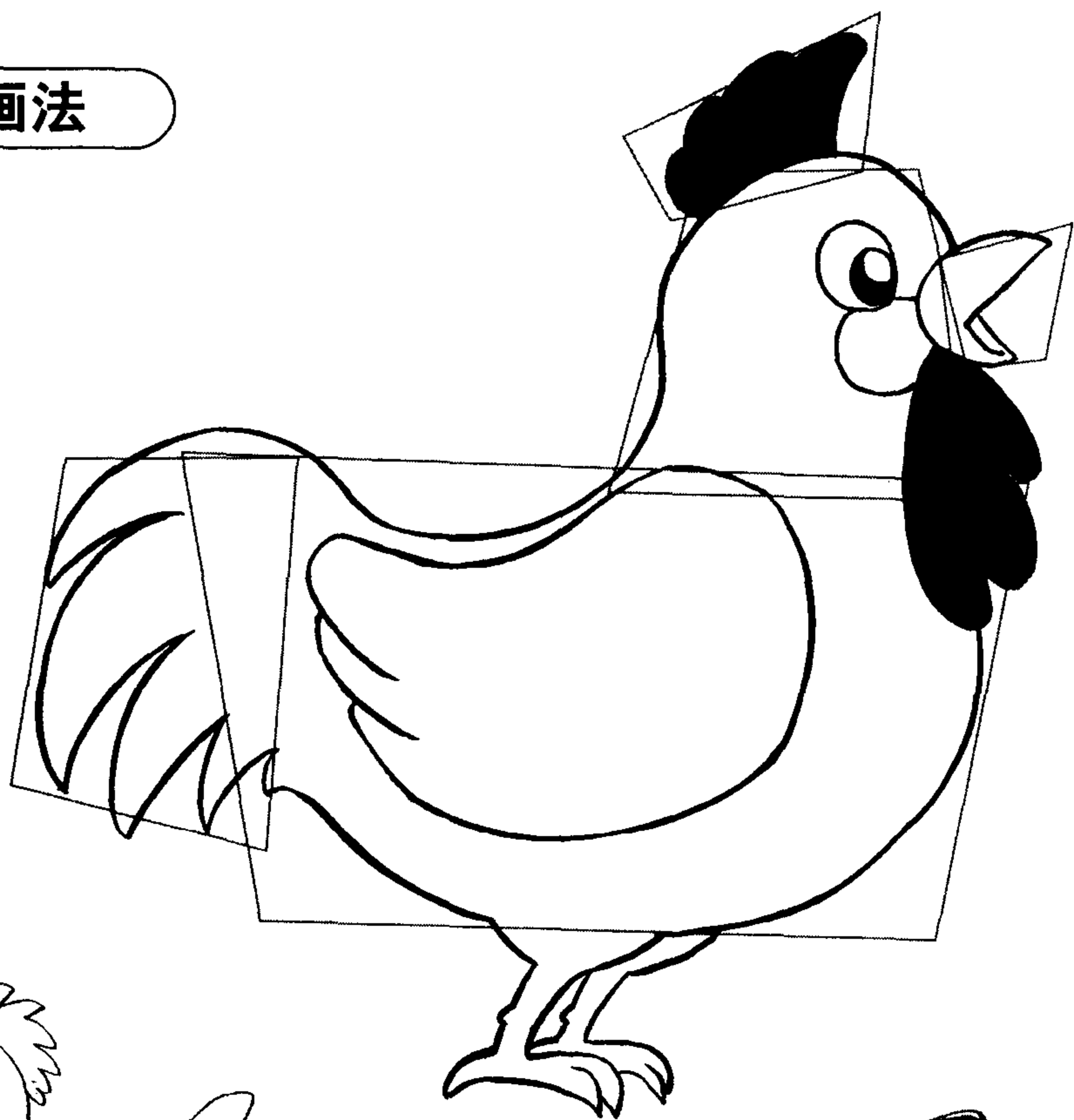
拟人画法

如果画成人的话……

可是我 不能游泳咧

一个重点

总的来说鸟的头部画大点会显得比较可爱。如前所述，这样整体形态比较平衡，看起来比较舒服。

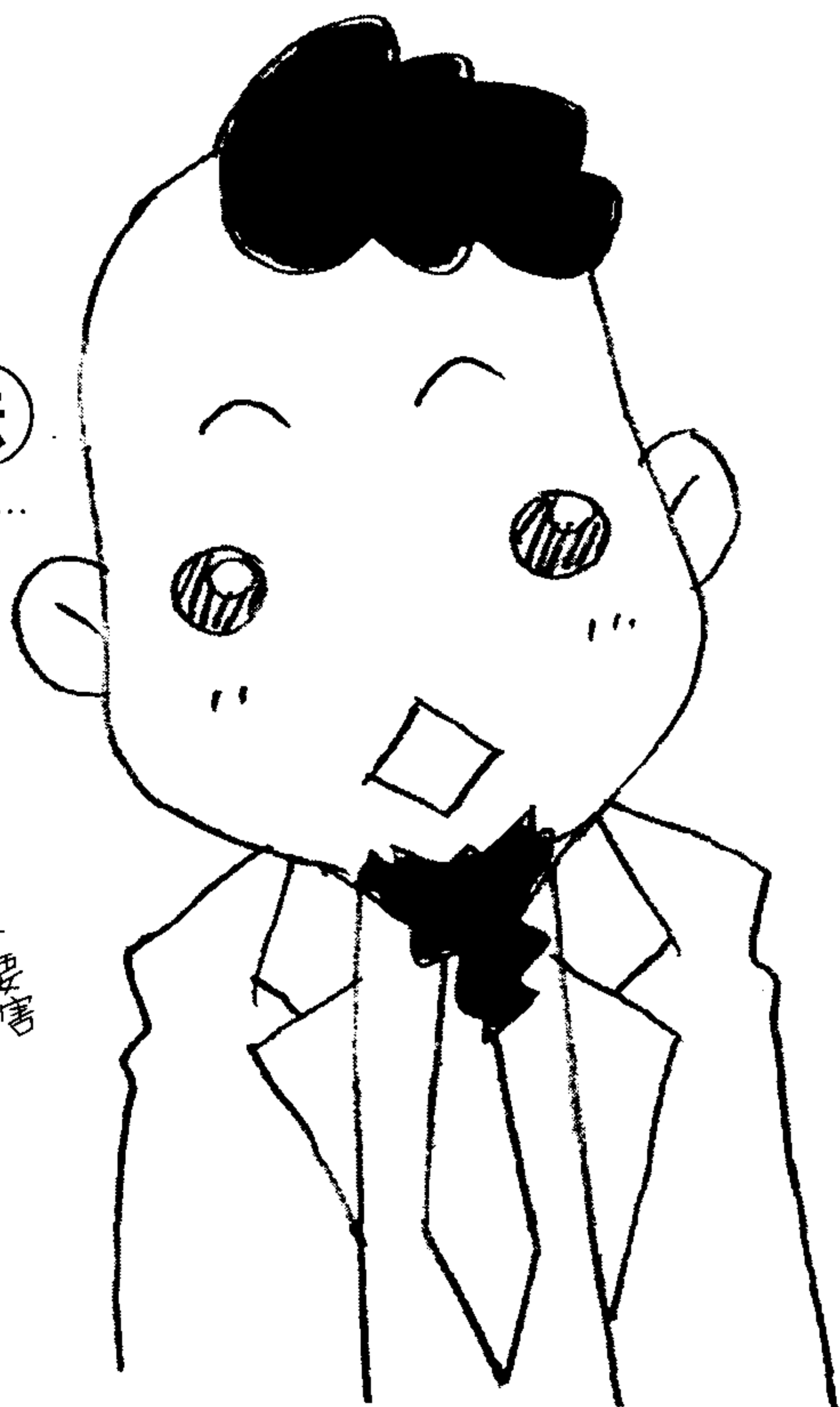
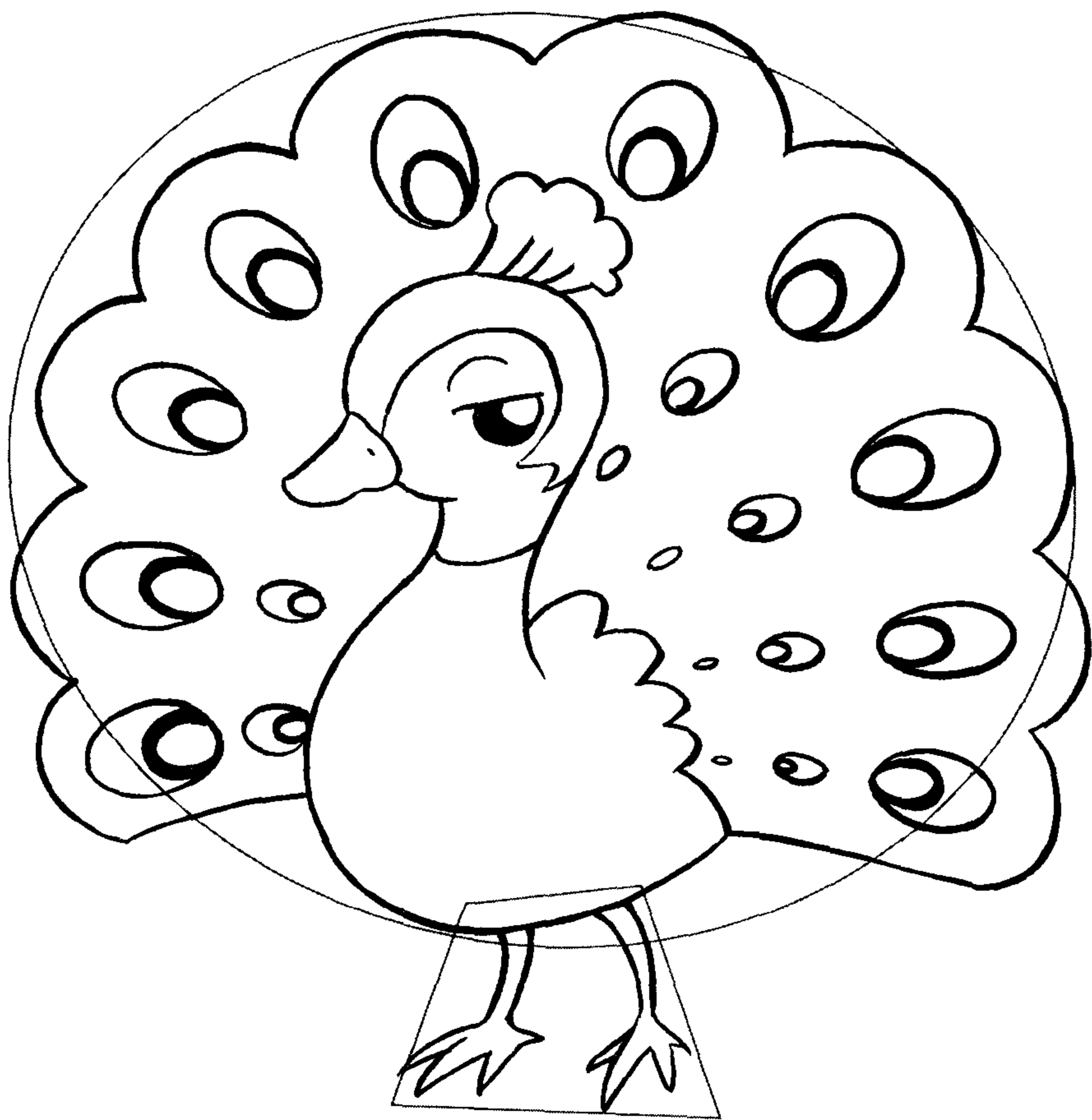
公鸡

Q版画法

拟人画法

如果画成人的话……

一个重点

公鸡是一种常见的动物，但是它的变形却非常难把握。虽然它的特征很多，道理上变形比较容易，但每个部分变形的时候都有自己的特征，在整合的时候要是搞不好就会不伦不类。为了避免这种问题，不能光注意局部的变形，要把握好整体的轮廓，进行整体的变形。然后再根据轮廓描绘局部。这样画出来就美观多了。

孔雀

Q7 怎样画Q版人物头部的周边和背面

Answer

首先老老实实地去观察动物吧。如果能理解它们骨骼和肌肉的构造，就可以搞清楚背面做动作的时候骨骼和肌肉是怎样动的了。

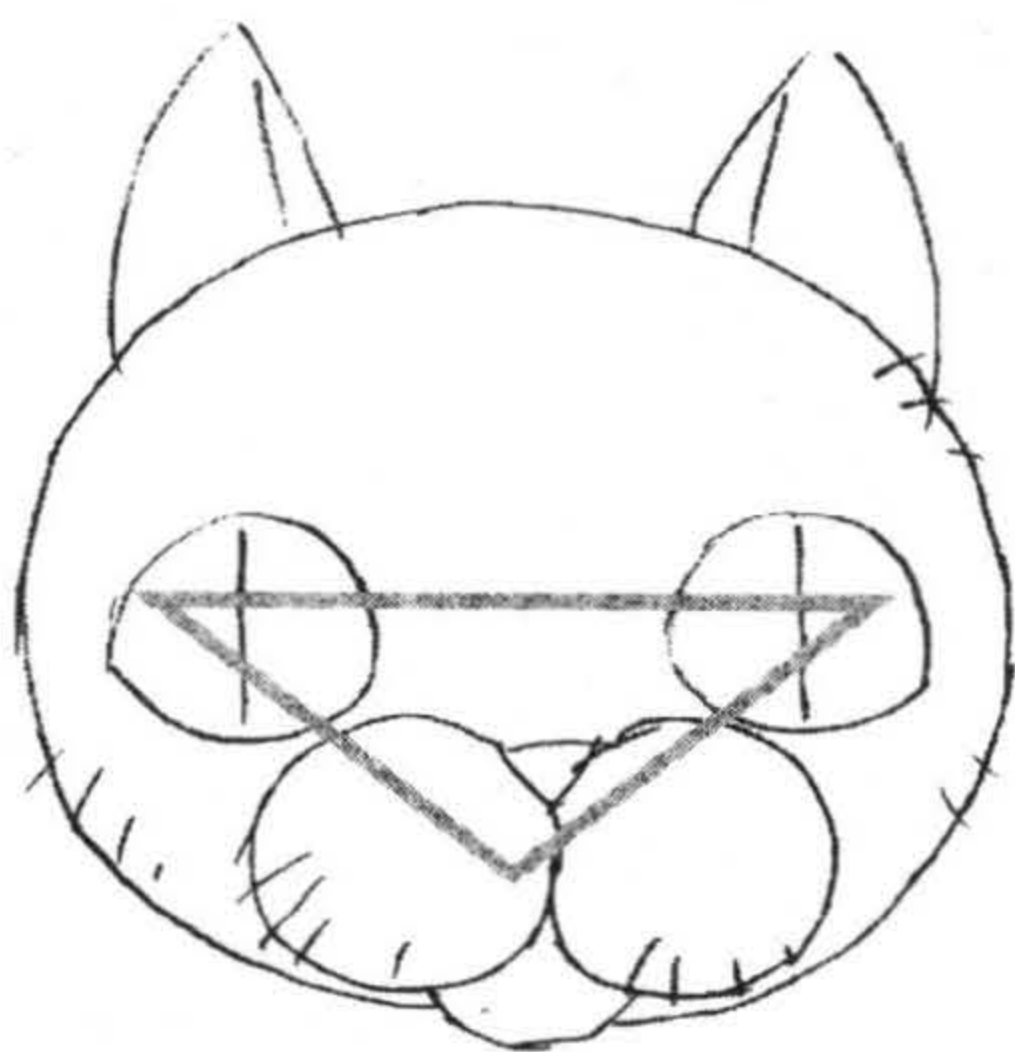
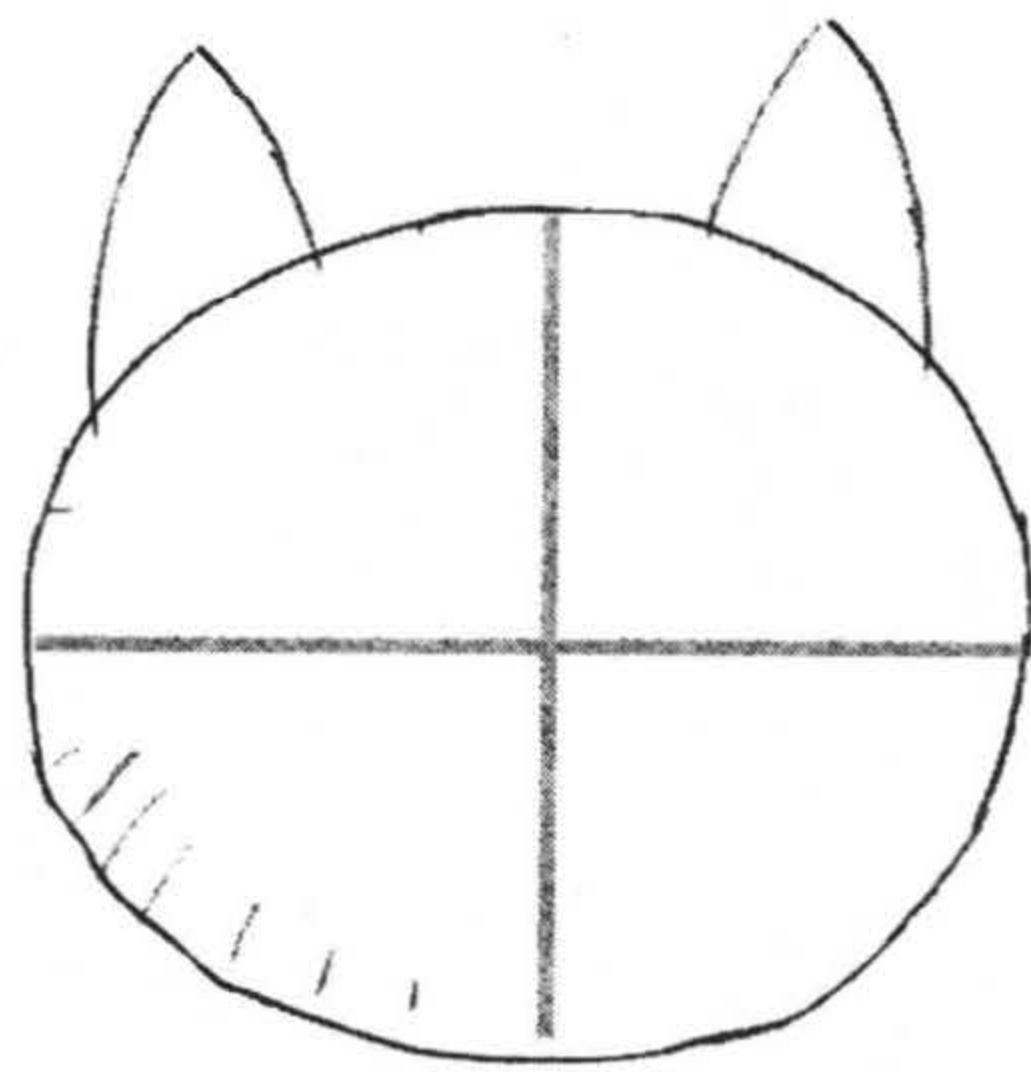
Q版动物的耳朵是整个造型平衡的关键，要多多注意。想要画得好的关键是把自己的画多拿给别人看看。

我们曾多次谈到画要有母性父性，多让别人看看你的画，多听听他们感想和意见，这样才能创作出让更多人认同、容易被人接受的画。

[考虑基本的立体造型]

正面

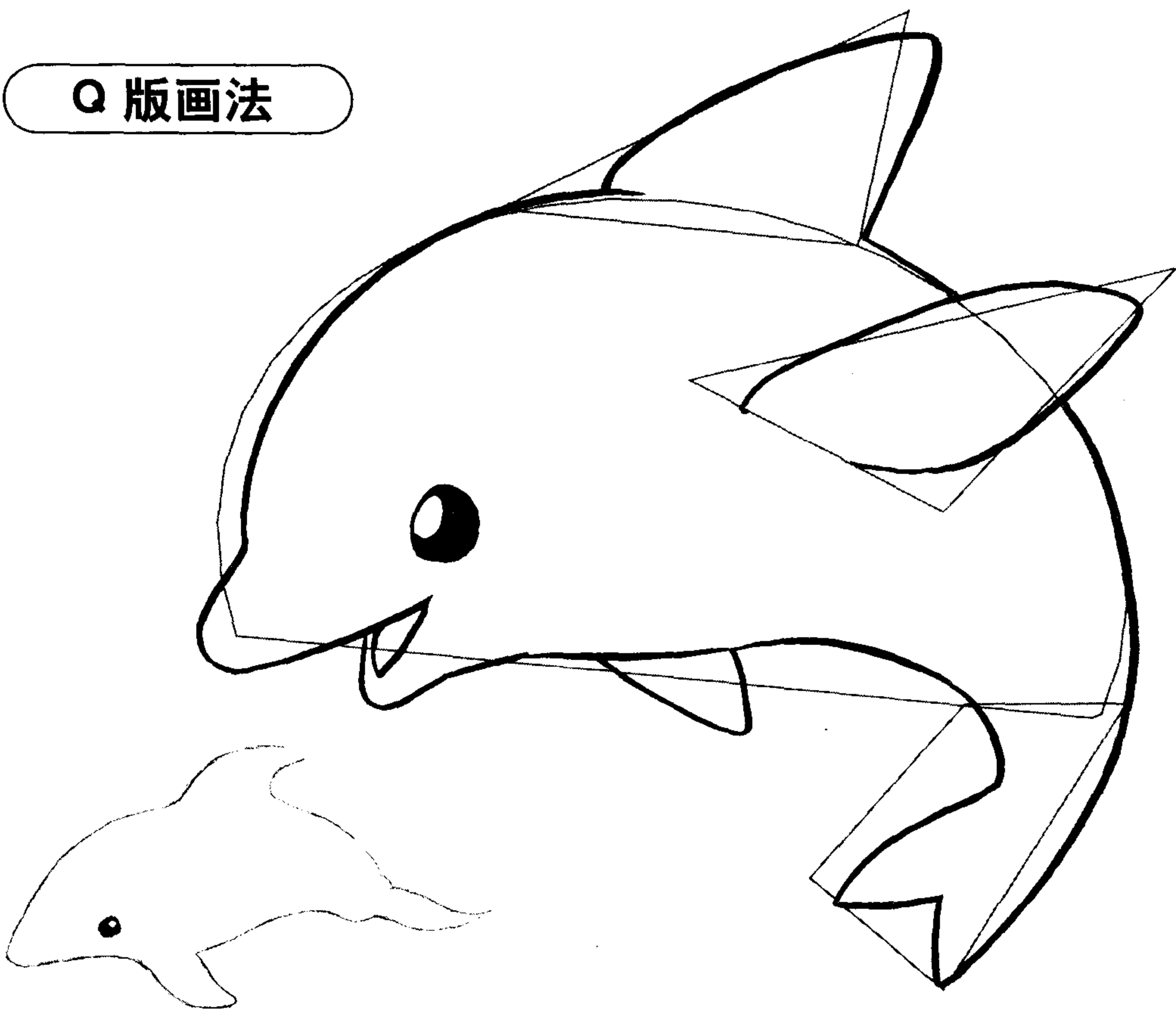
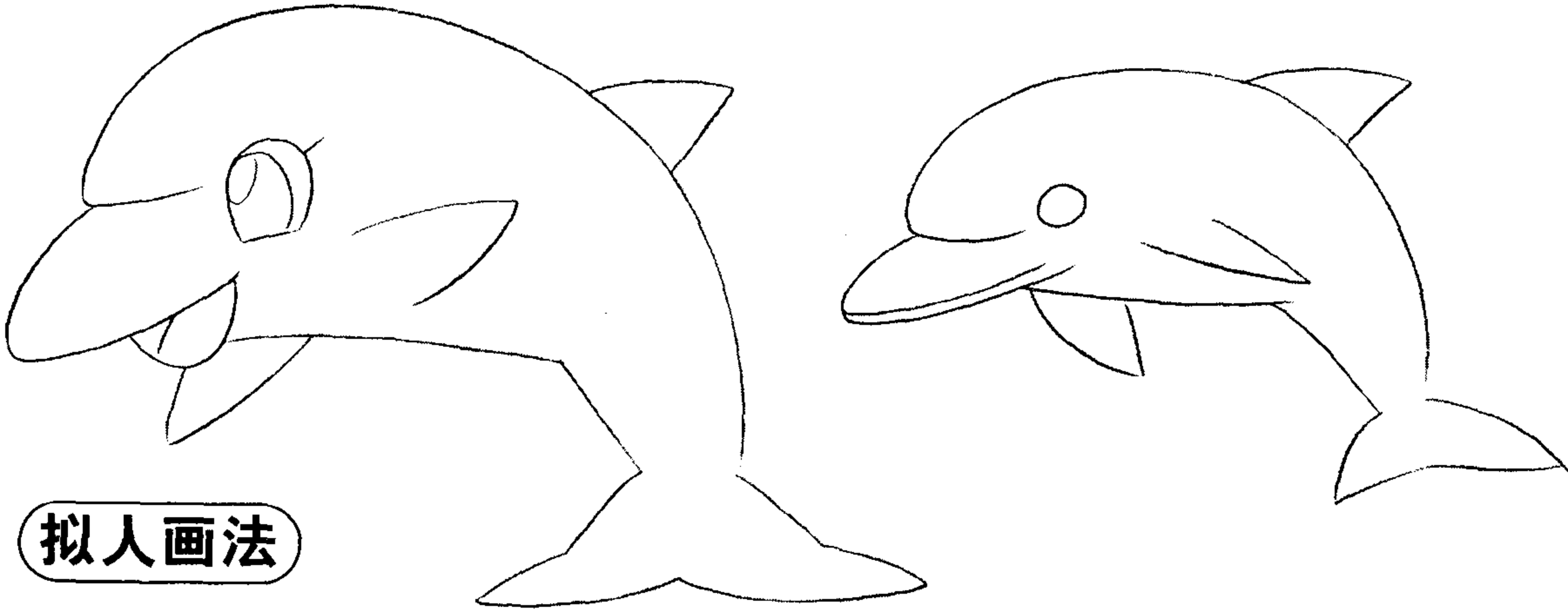
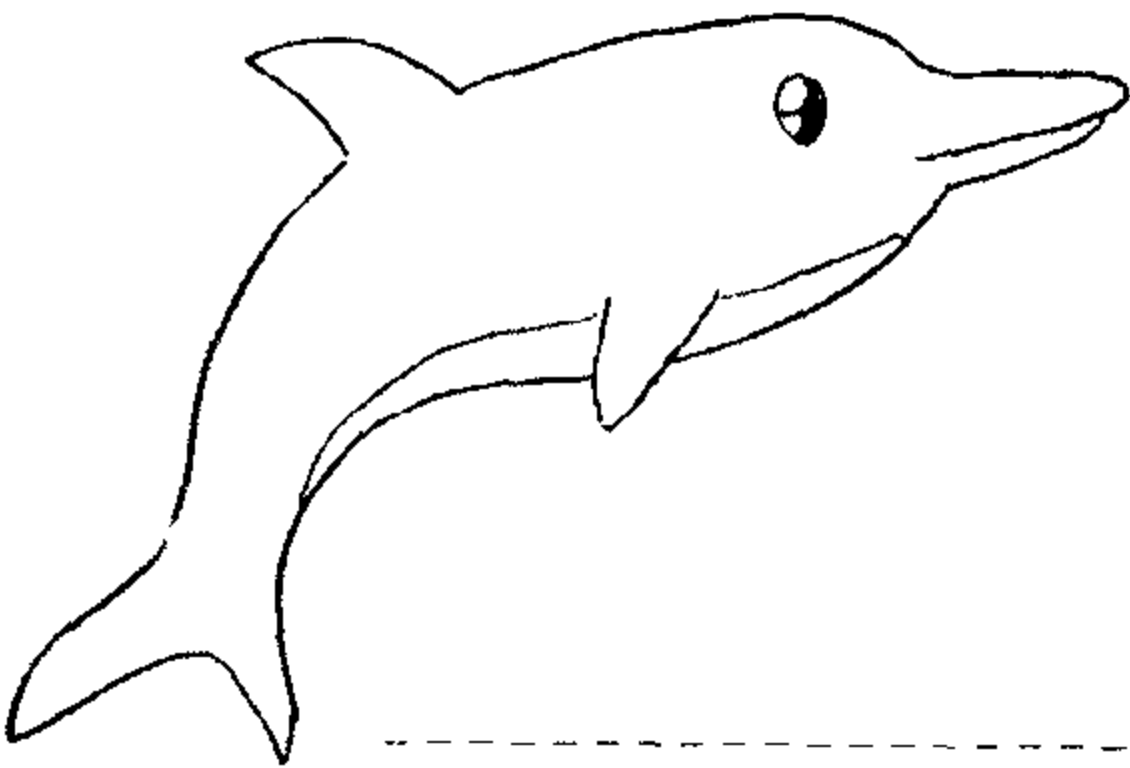
在人物篇中也提到过，画正面的时候要注意的是眼睛和鼻子连结成的三角形的位置关系。好好地把握住哦。

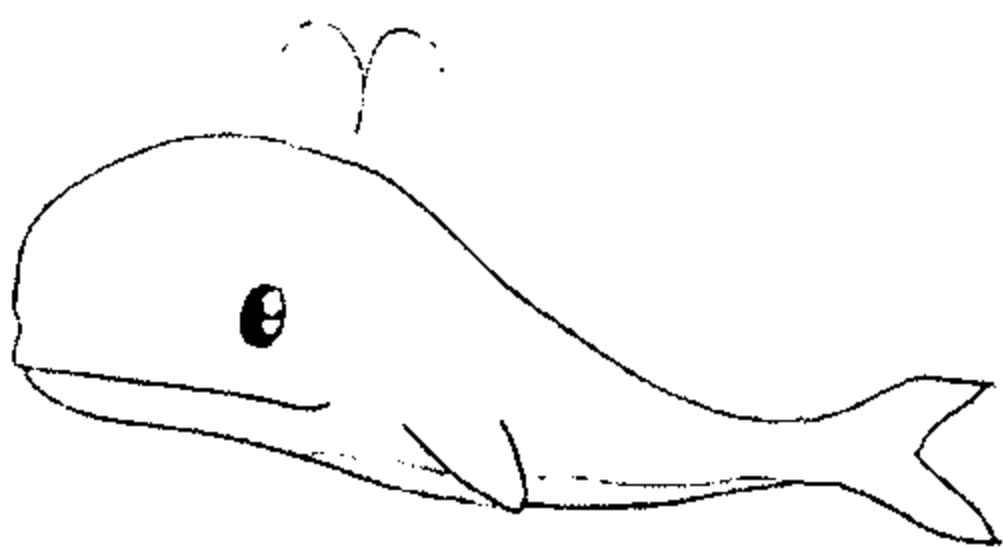
后面

不能光想着后面全是毛，要想像着它的对侧相应的面部结构。如果是脊椎动物，还要想象着和脊柱相连的骨头的位置关系来把握形态。

侧面

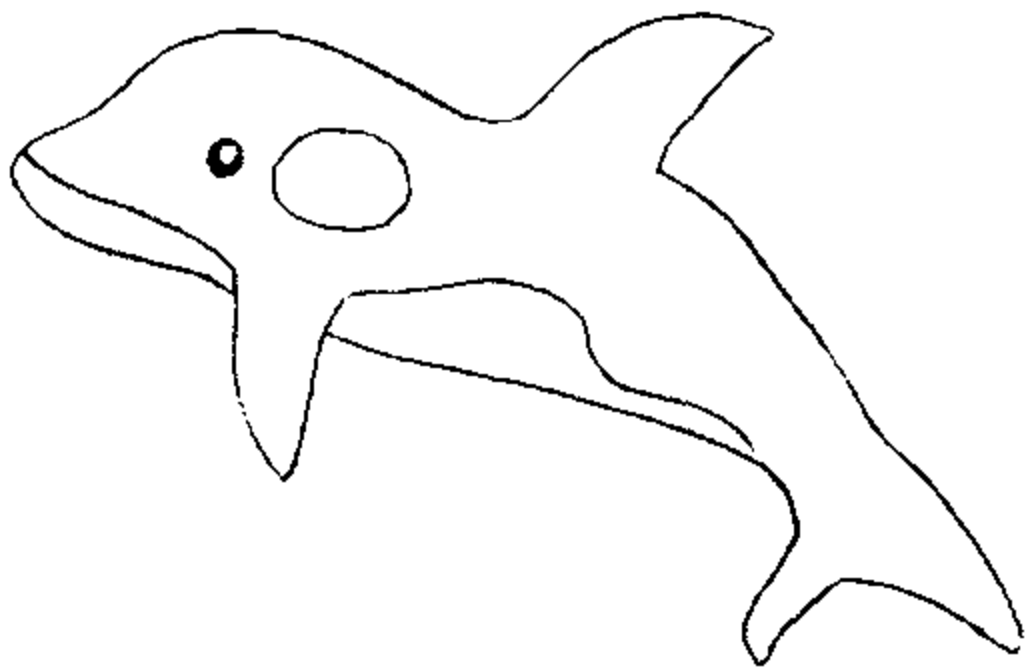
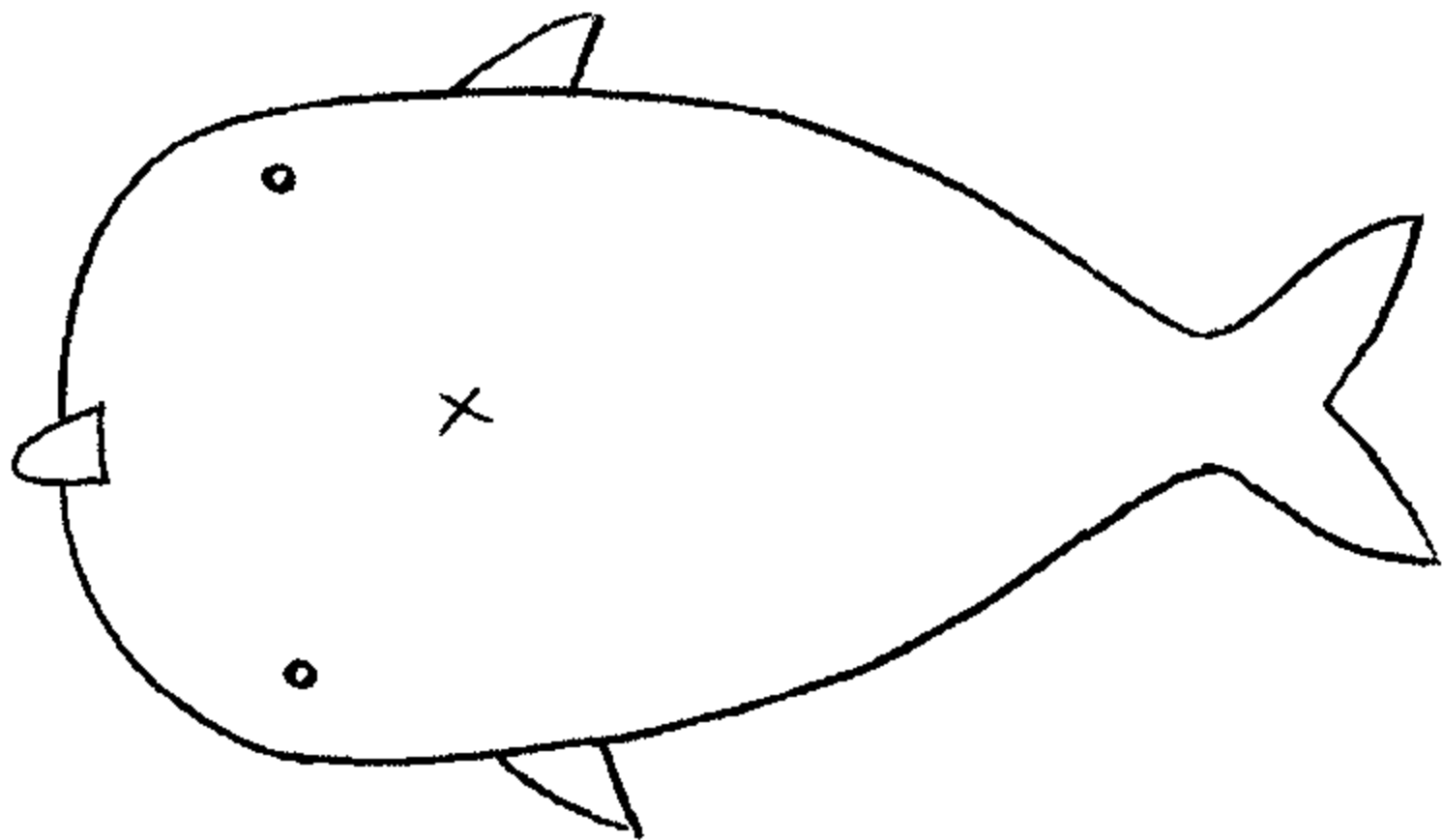
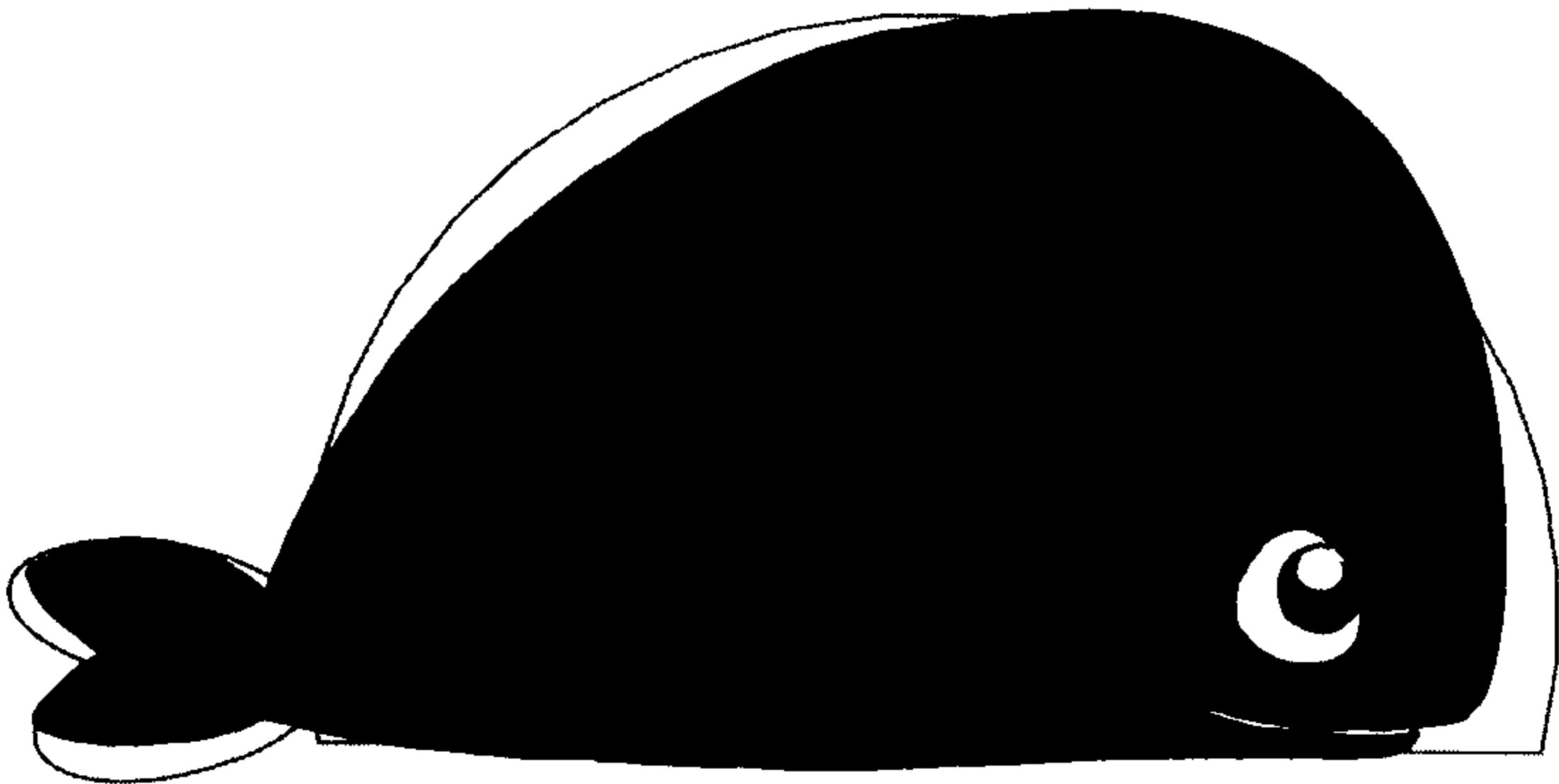
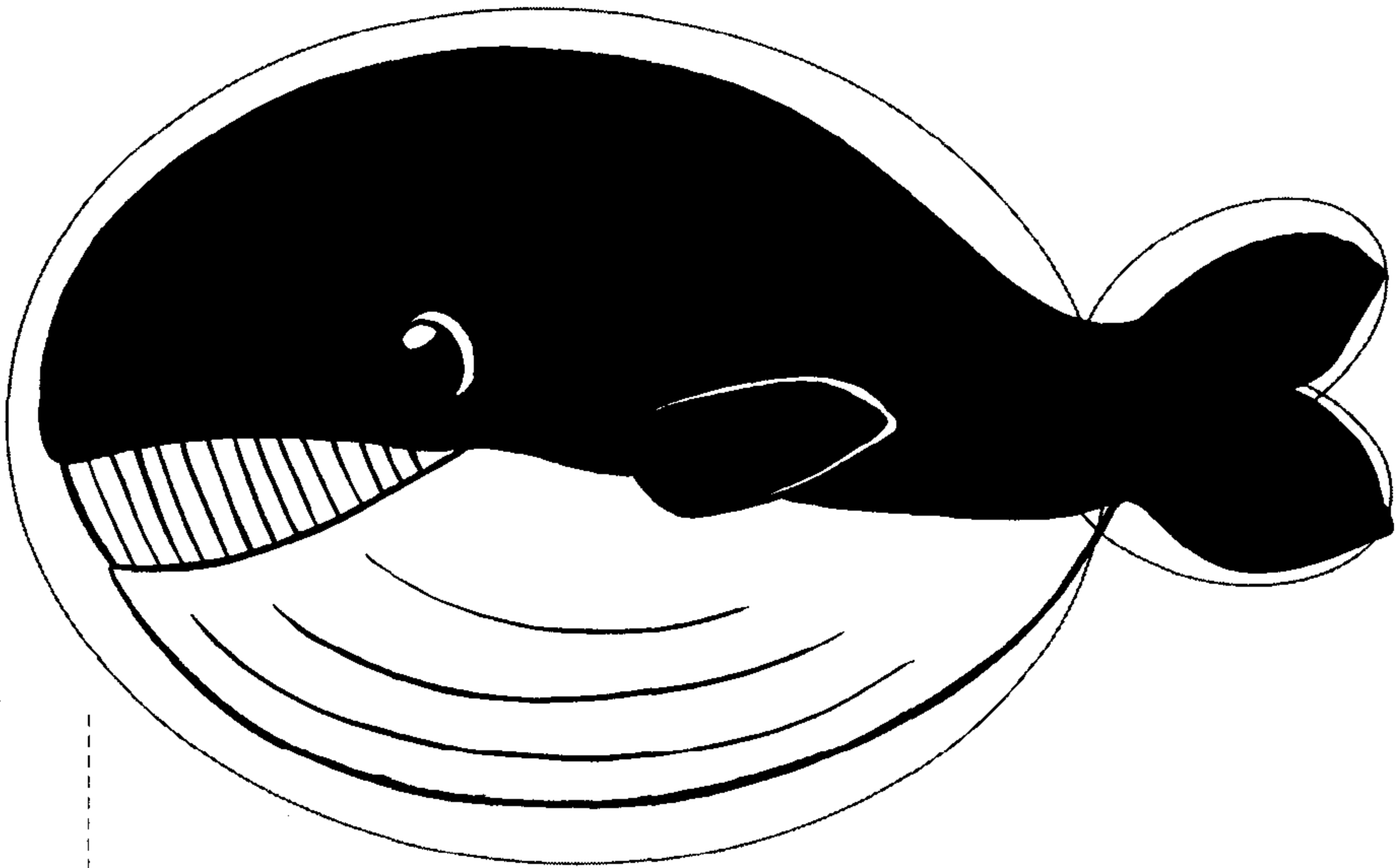
画侧面就是要确定耳朵、鼻子和眼睛的位置关系。同样也要考虑脊柱及其相关的部位。

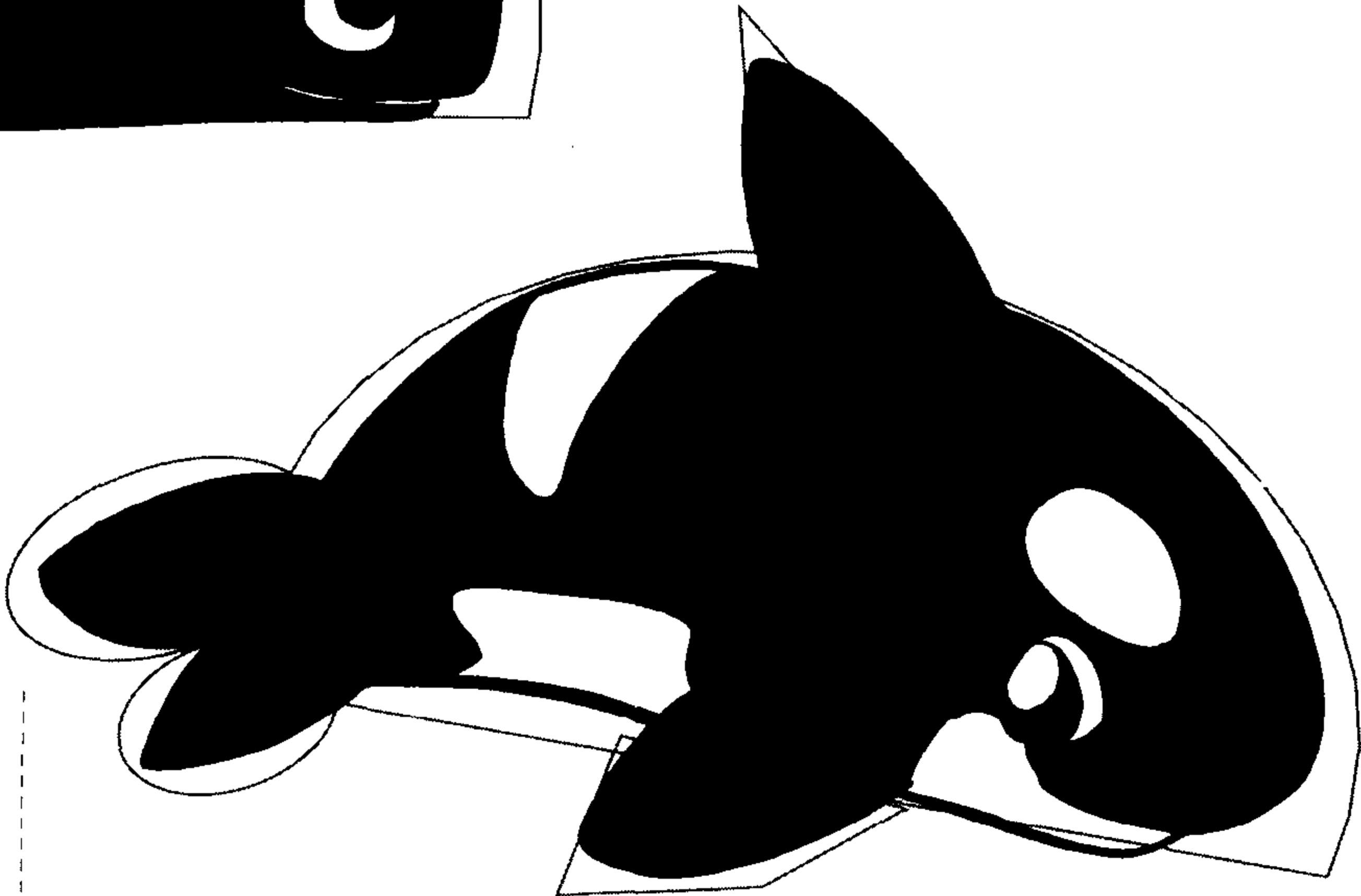
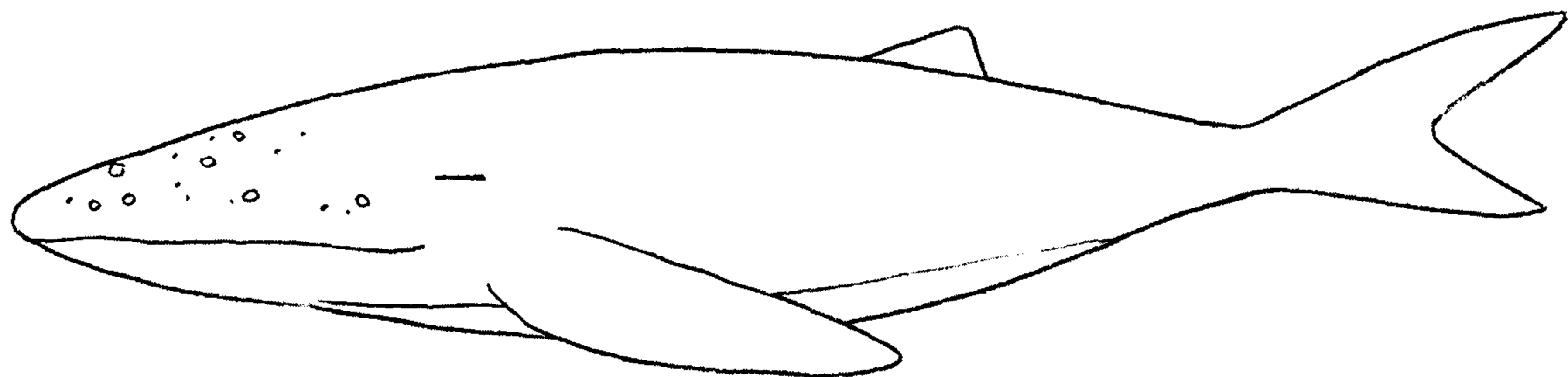
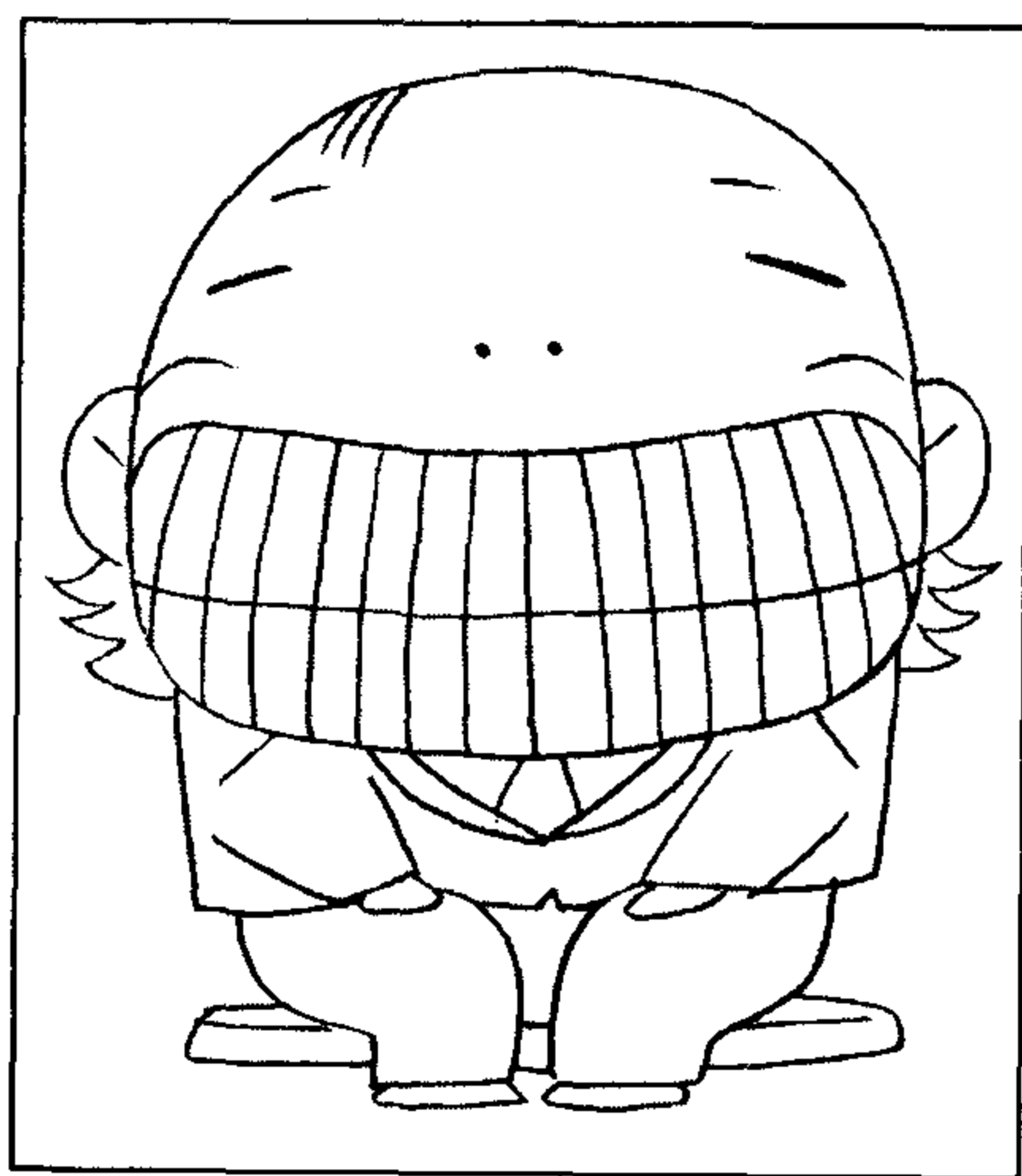
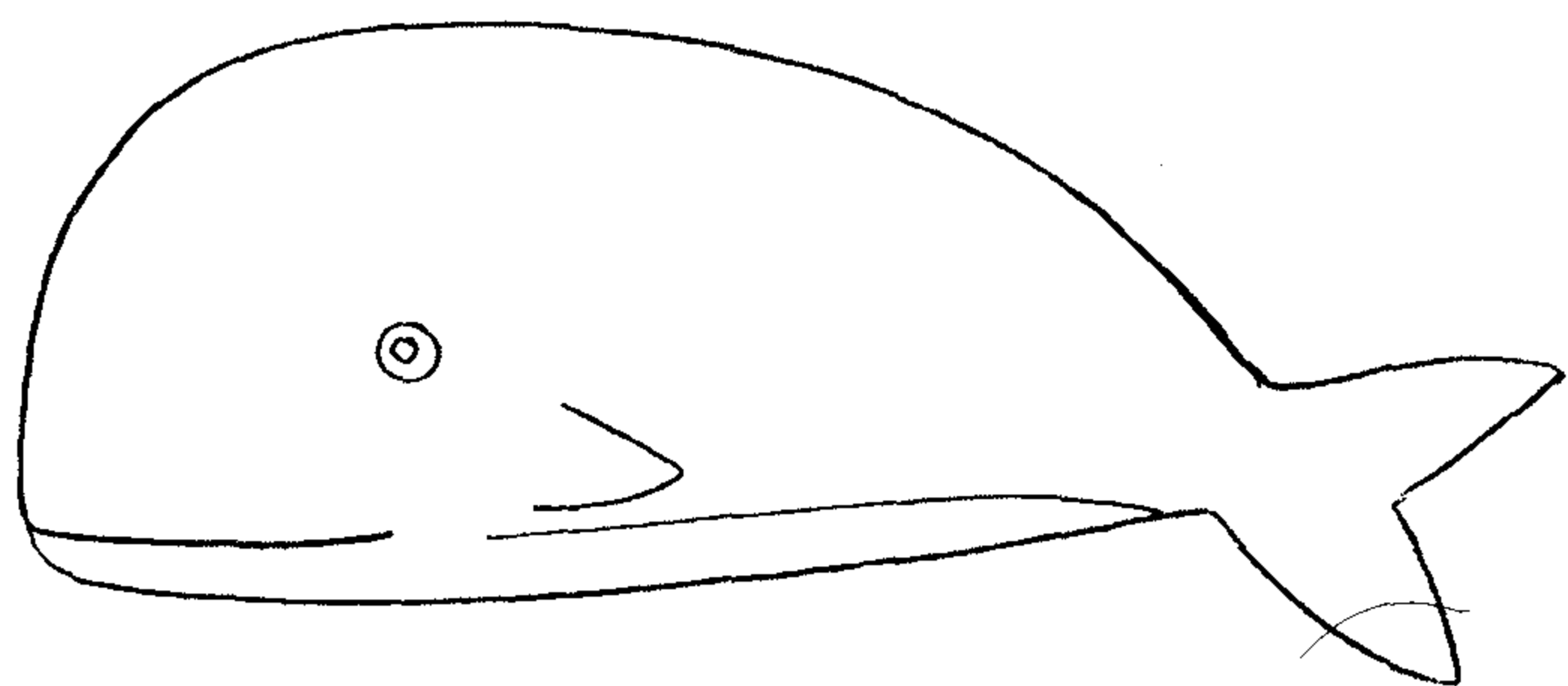
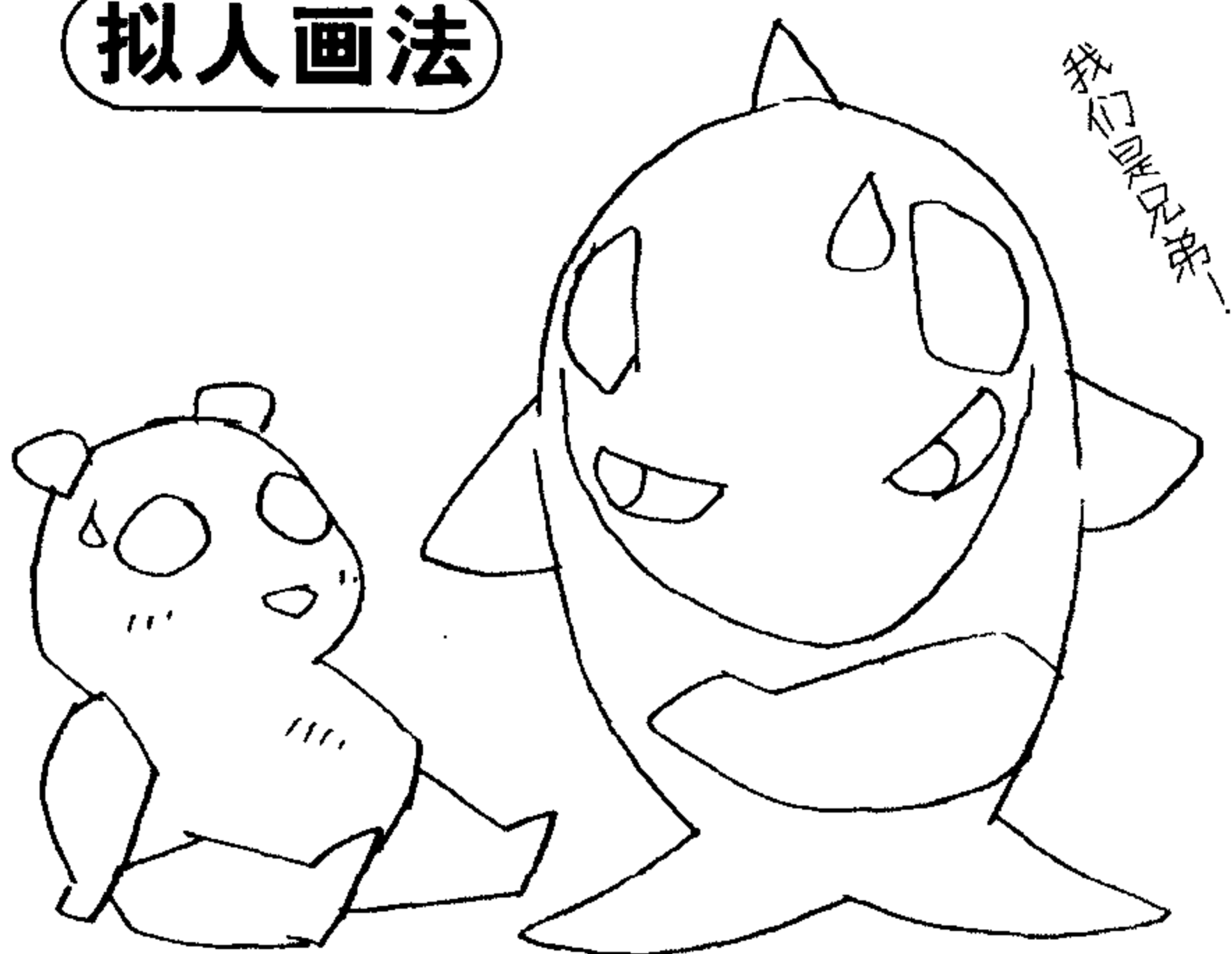
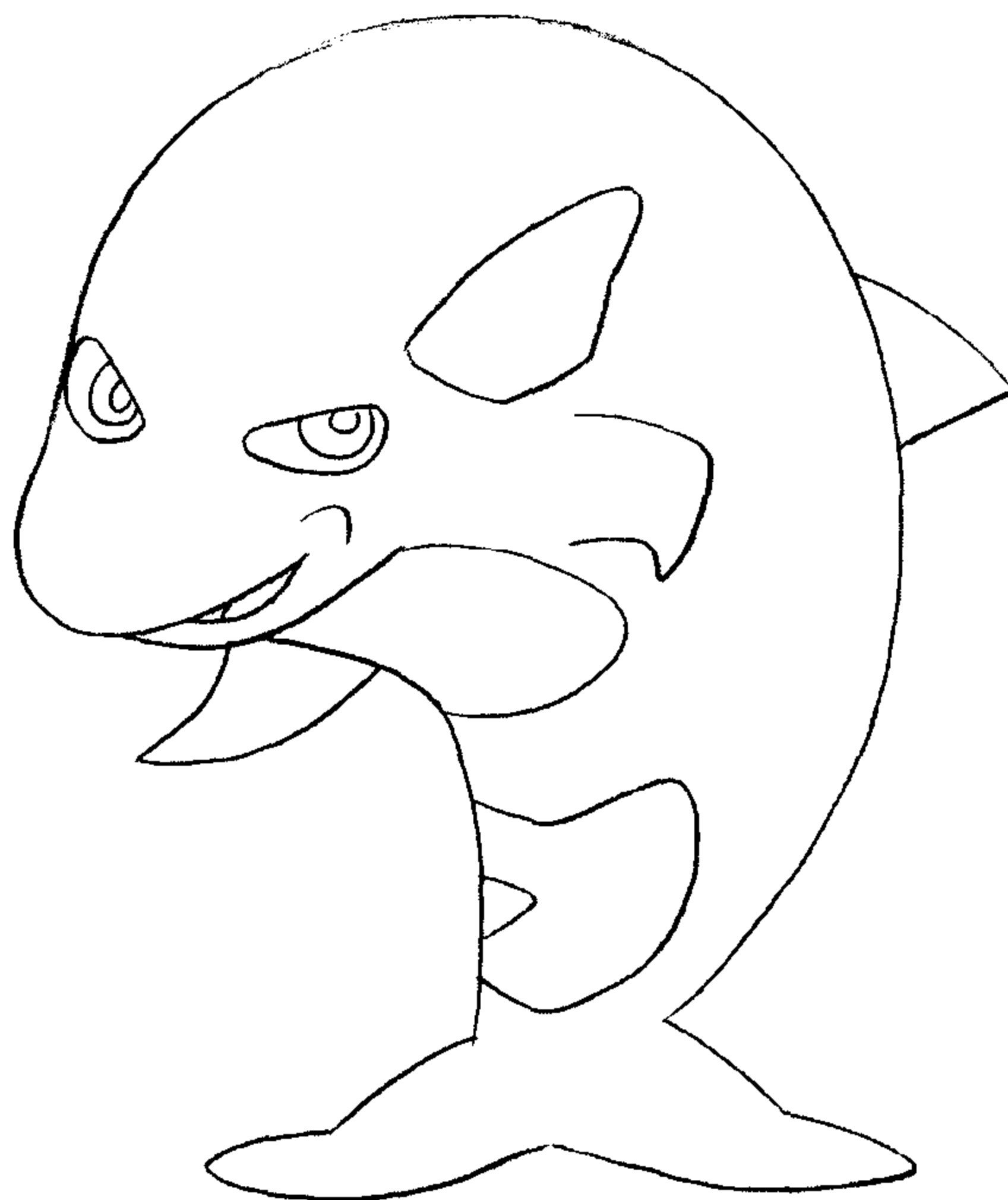
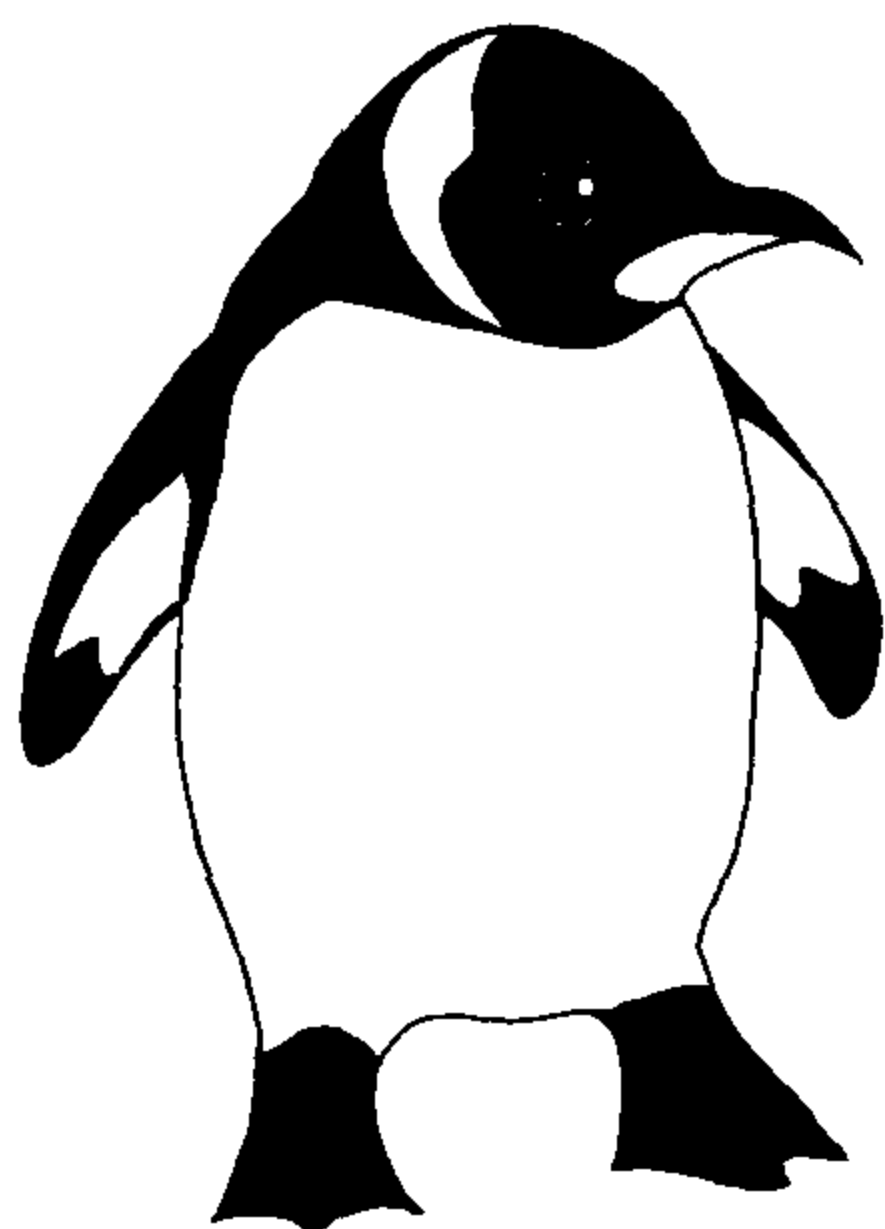
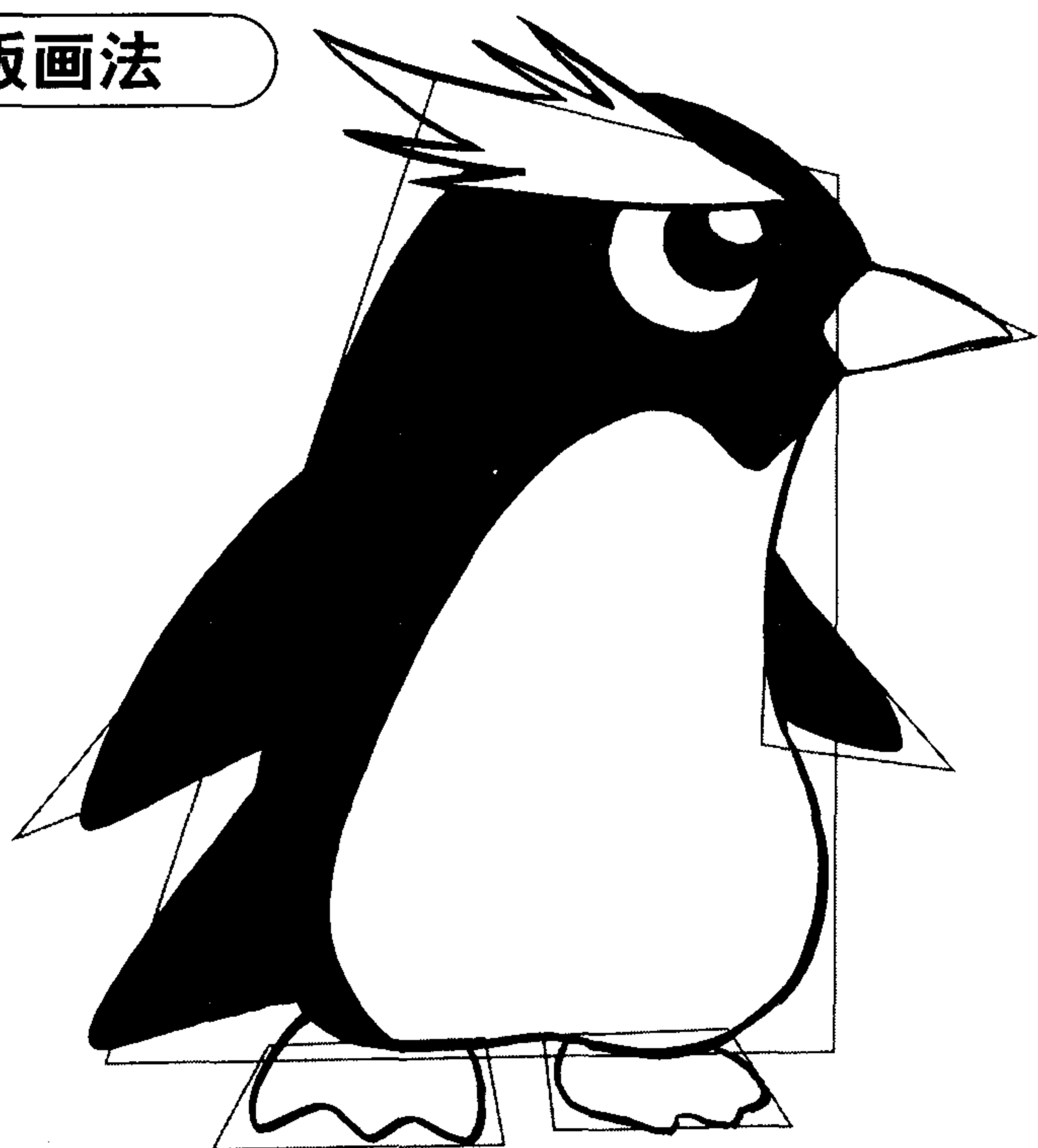
仰视・俯视

根据上述的原则，只要理解了头上各部件的位置关系，就成功了一半。
剩下的问题就是如何将各个部分立体化了。

海豚

Q 版画法
一个重点
因为海豚也是经常出现在漫画中的角色，而且和人很亲近，很有朋友的感觉，所以画出它们的表情会比较有效果。
一个重点
确实，因为骨骼的关系，海豚的嘴巴很长。但是光把嘴巴画长会显得很不自然。要根据骨骼结构来给它添肉。
拟人画法

鲸鱼 逆脊鲸

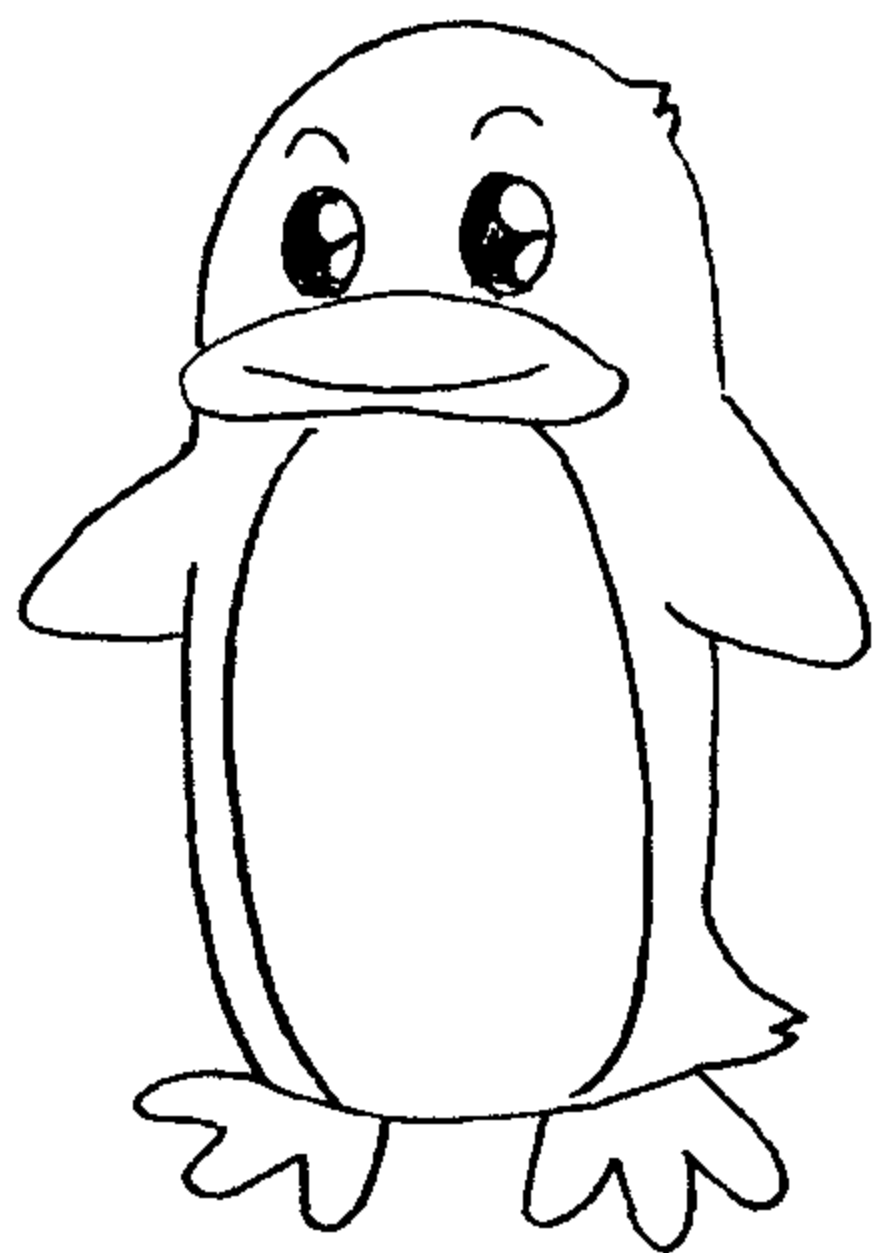
Q 版画法

一个重点

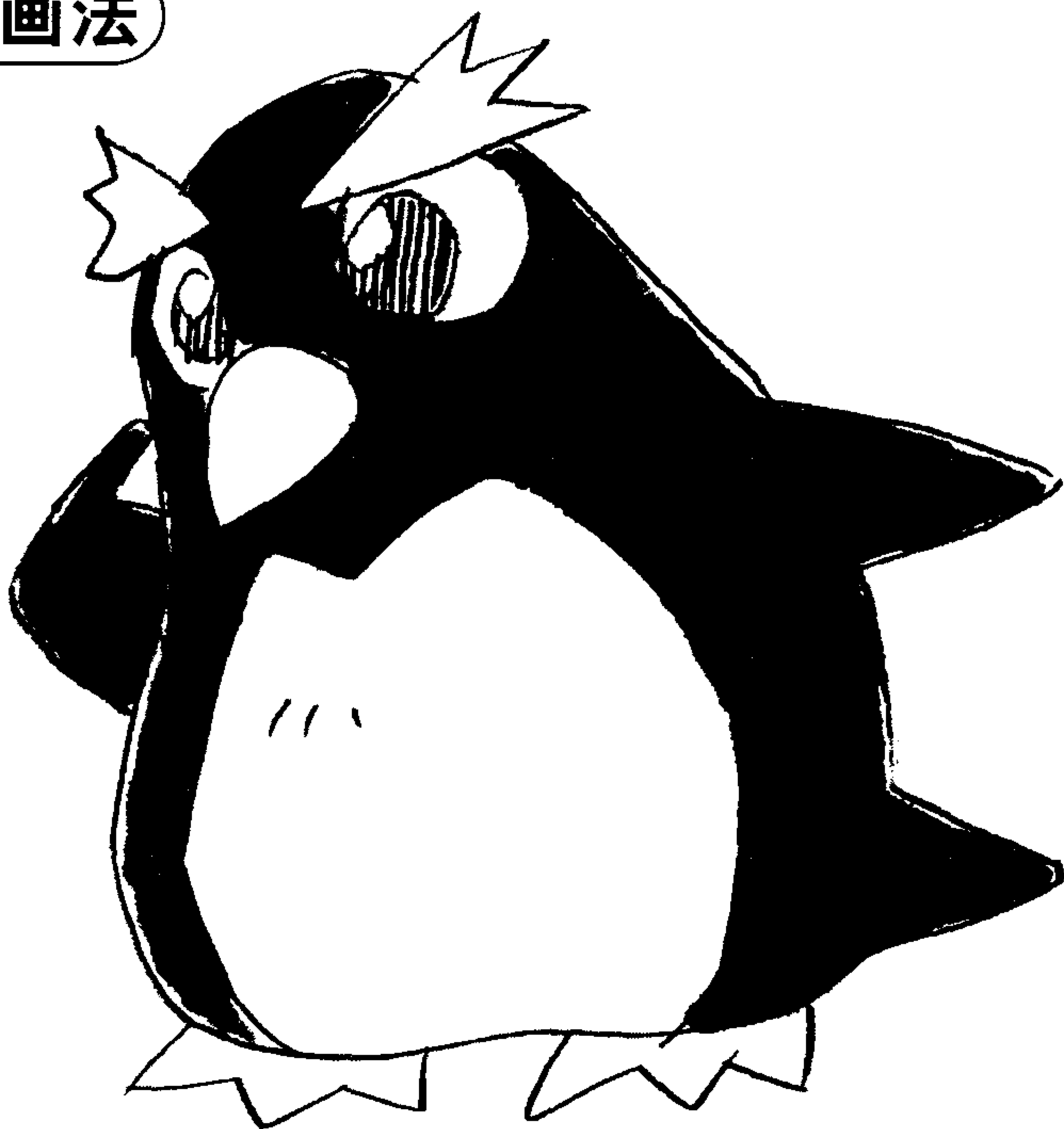
如果是初步的变形，应该不会有什么问题。但是轮廓还是太写实，试着把轮廓线再重新调整一下吧。

一个重点

这种样子作为一个要被演绎角色来说太过写实了。和鲸鱼一样仔细的调整一下吧。

拟人画法
如果画成人的话……
拟人画法
我们是兄弟！

企鹅

Q版画法

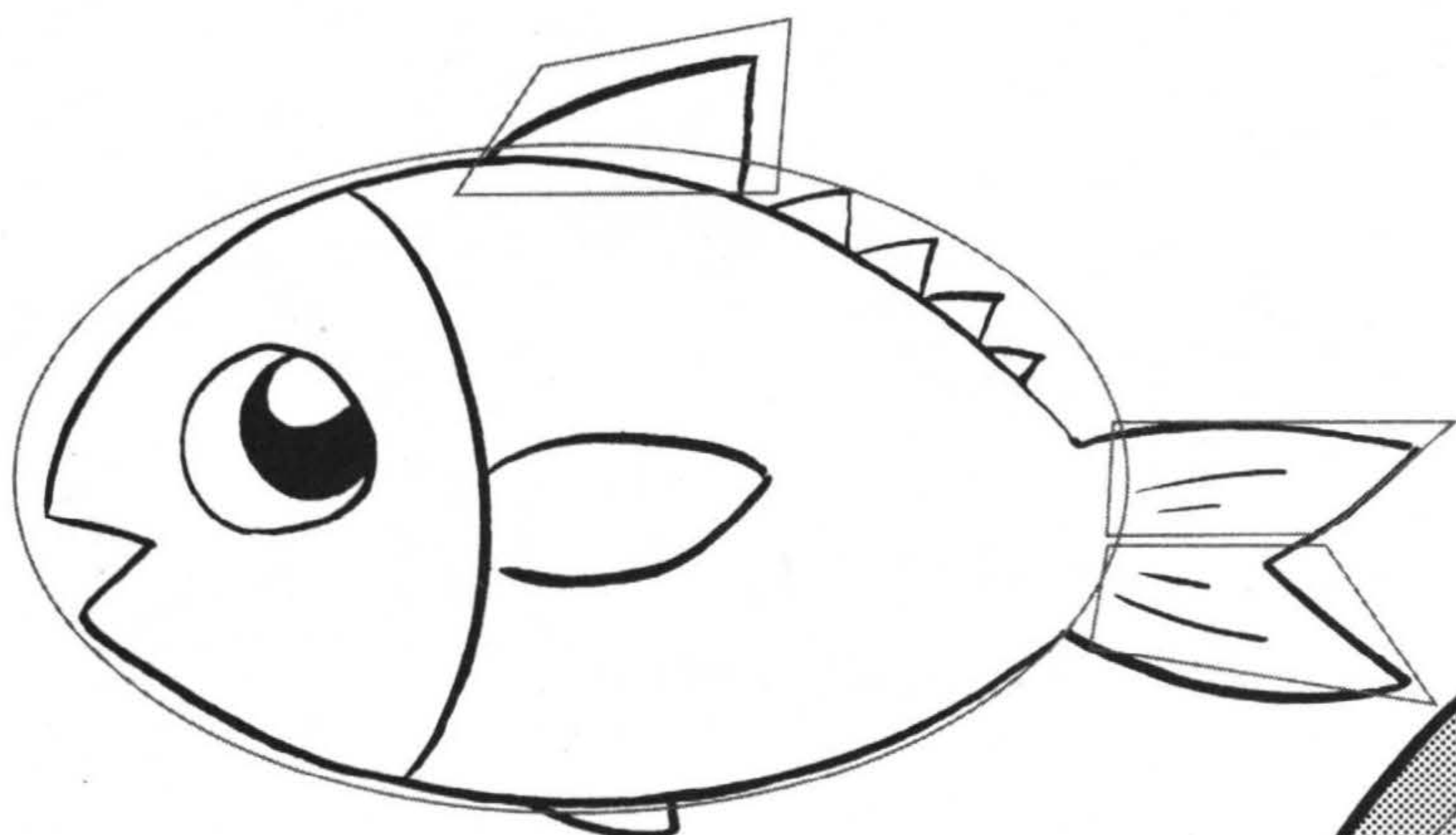
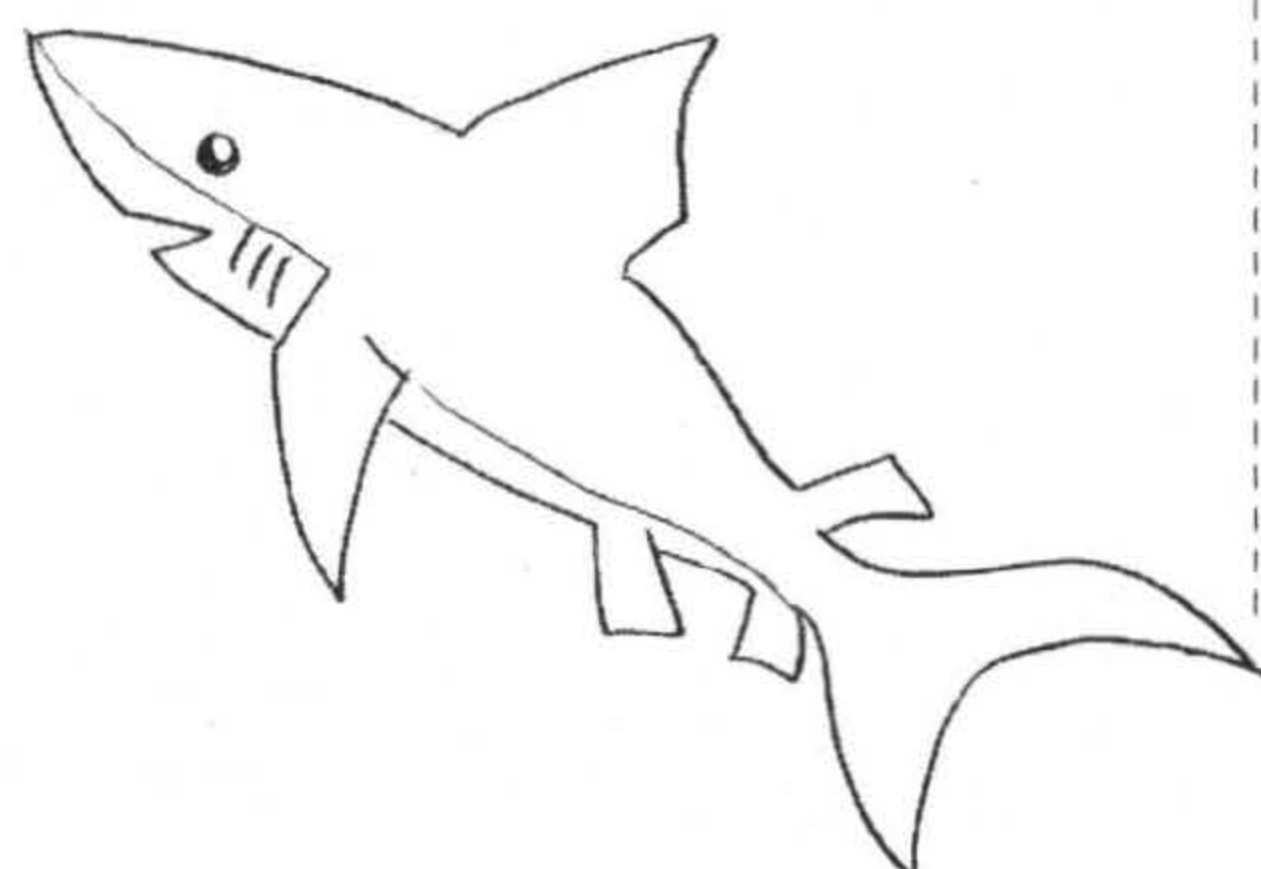
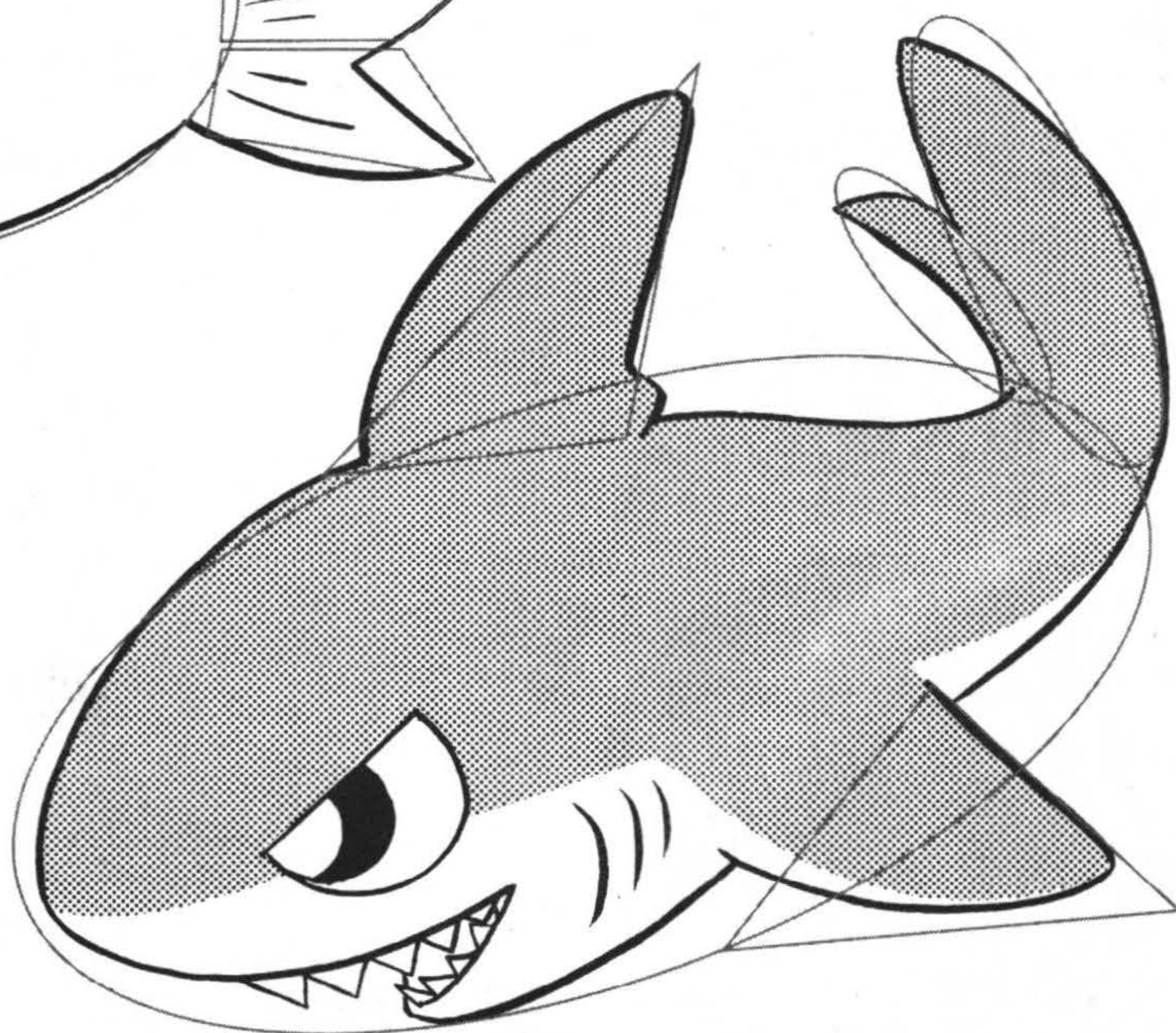
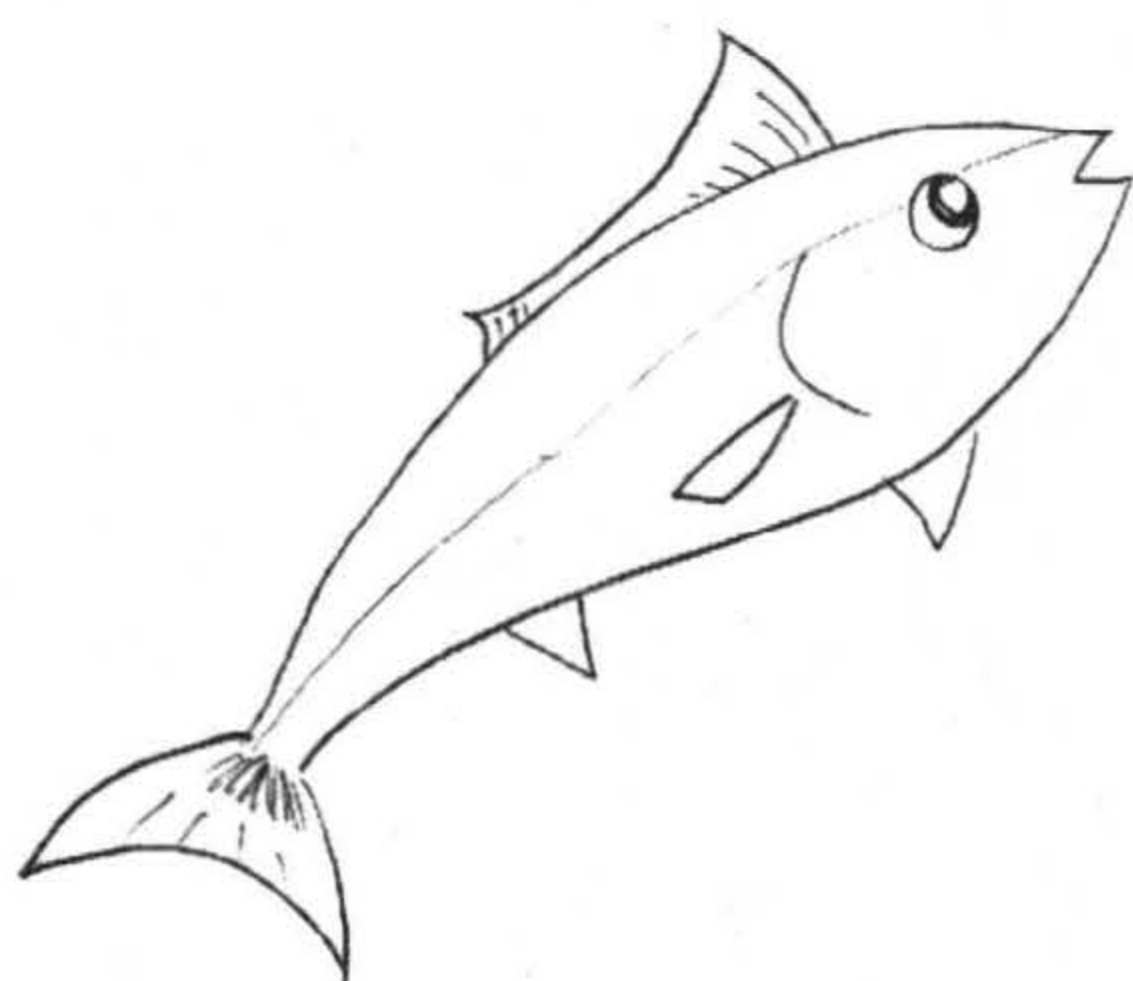
一个重点

企鹅也有各种不同种类的变形方法。根据演绎的方式的不同，要特别注意各个部分的变形。

拟人画法

一个重点

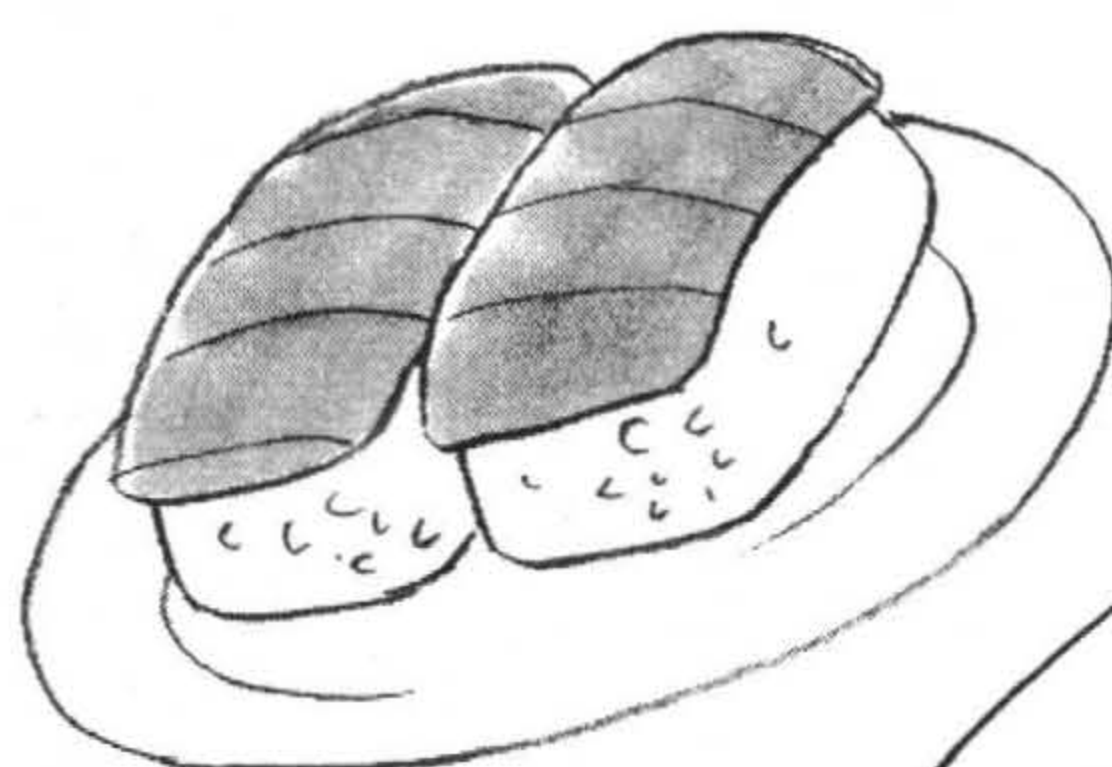
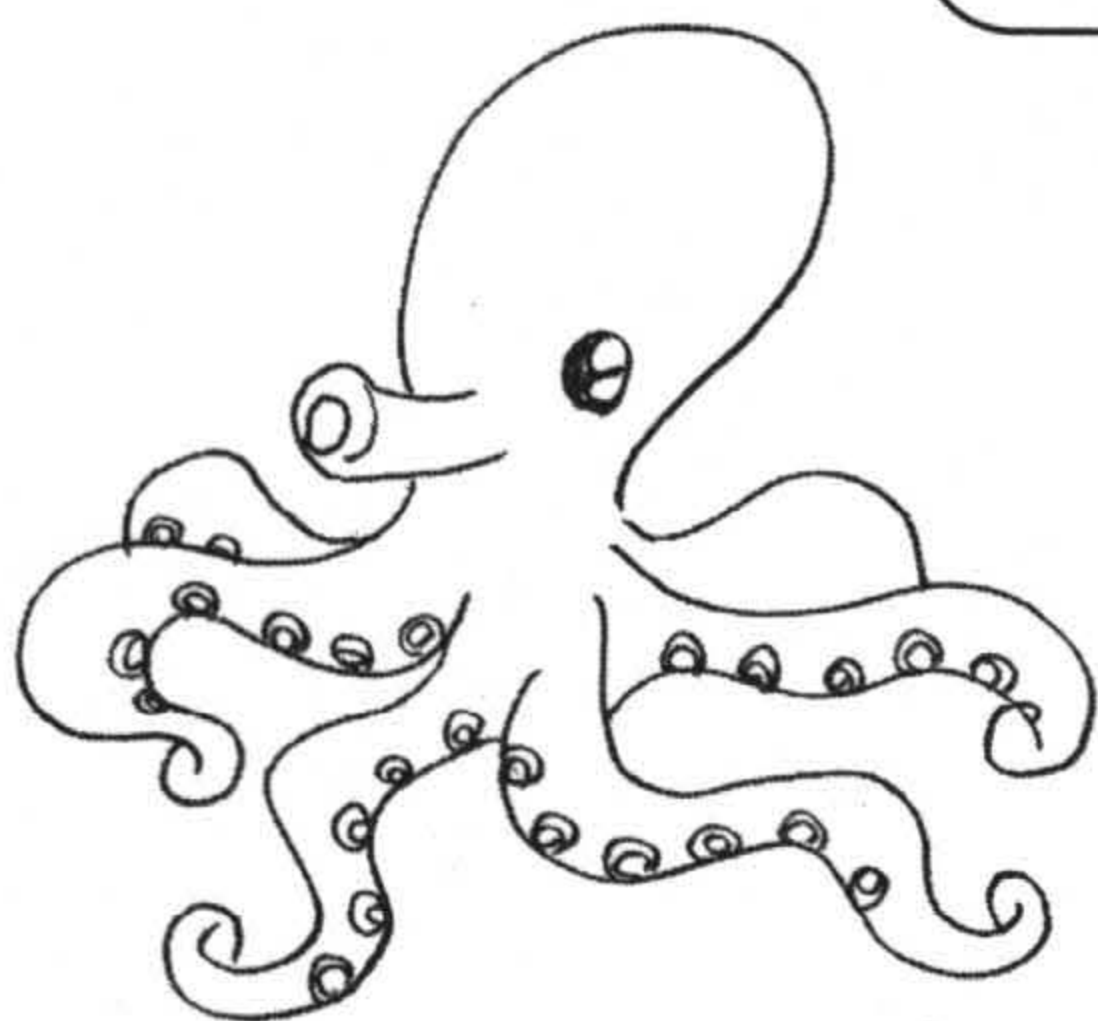
这是非常有漫画感的变形，我个人也很喜欢。但这种变形相对太单纯了些，好像一个毛绒玩具一样。还是应该把它的形态画得更像个生物。

金枪鱼 鲨鱼

ONE POINT 一个重点

要想画得像，就要抓住鲨鱼是反派角色这一点（虽然其实这种生物并没有任何坏的地方<笑>），眼睛画得凶一点就显得比较像鲨鱼了。

ONE POINT 一个重点

金枪鱼也好，鲨鱼也好，它们有一个共同的特征就是都有鳍。但是要完完全全把鳍画出来就显得太写实了。鲨鱼只要画出后背上的和两侧横向的鳍就好了。金枪鱼也只要选择比较能体现其特色的鳍画出来就好。这样反而能让人觉得“更像”。

搞笑画法

章鱼

Q 版画法

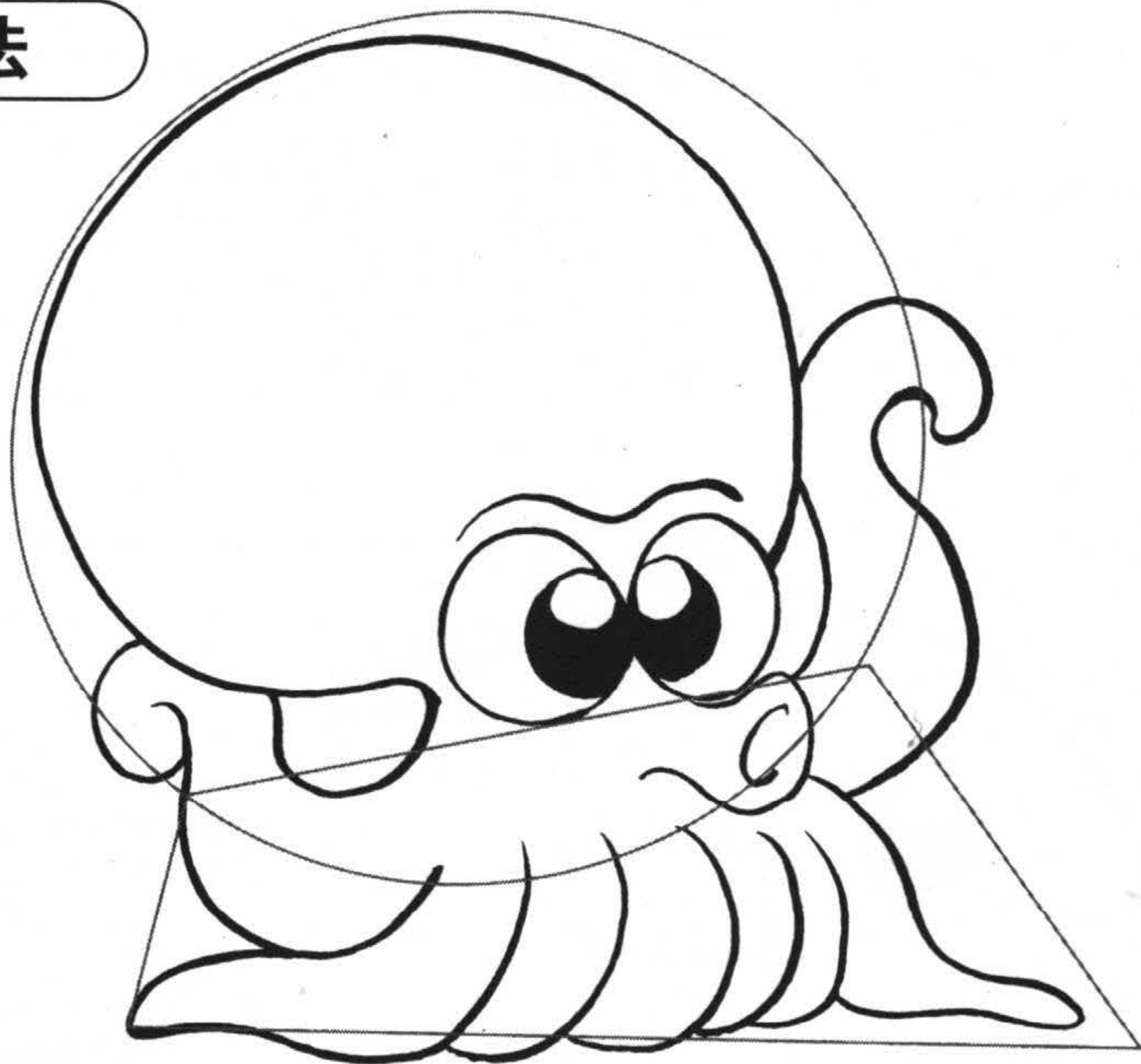
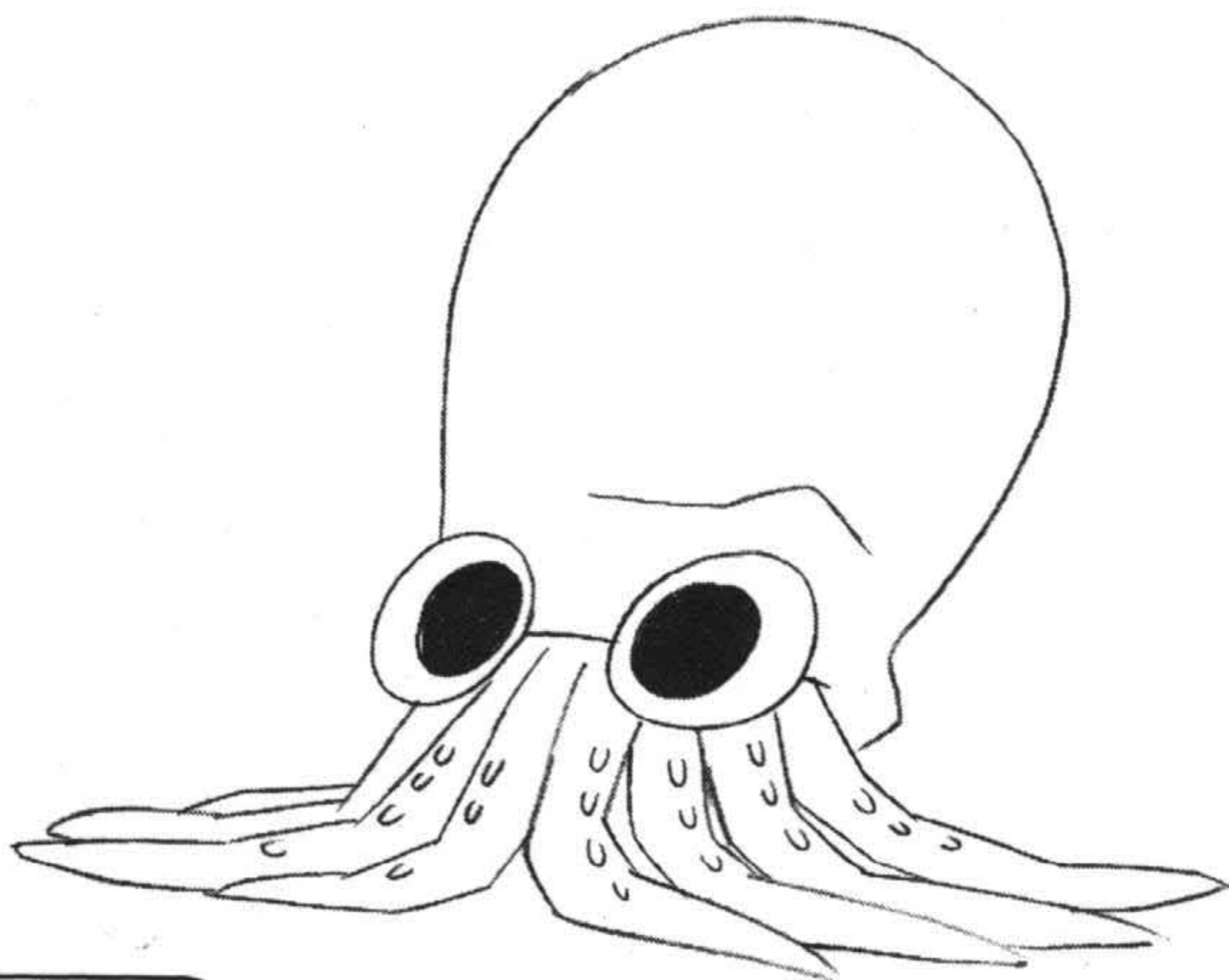
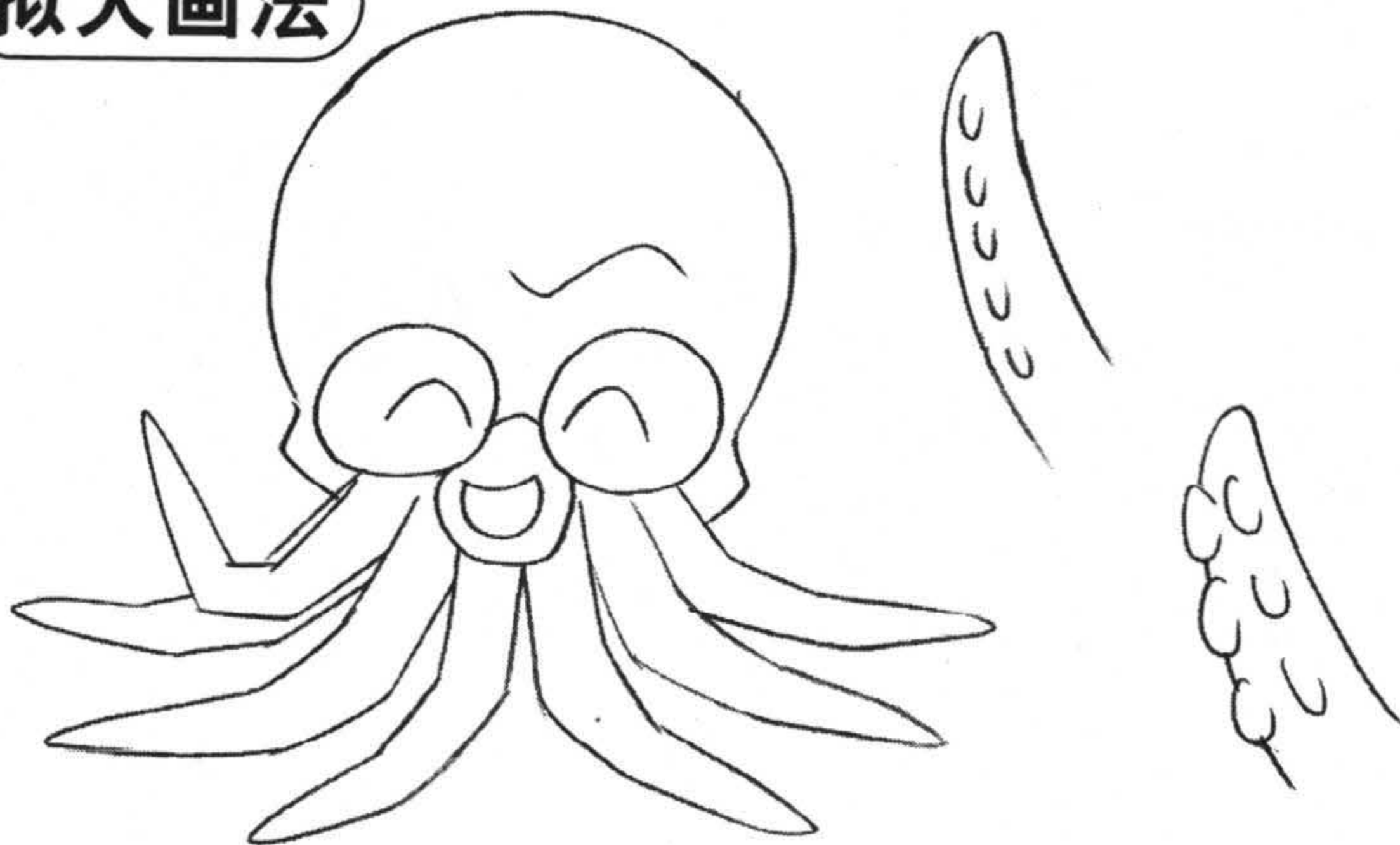
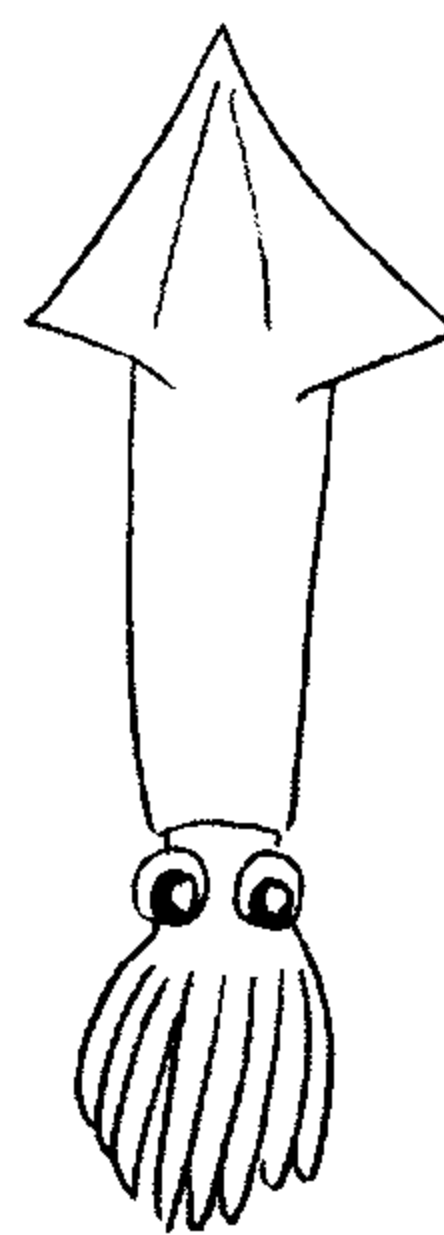
ONE POINT 一个重点

其实真章鱼的眼睛和嘴的位置和画出来的有很大差别。但是作为漫画角色，面部的位置关系画得和人比较接近，演绎起来才容易让读者理解。画章鱼的时候，触手的变形程度要比整体的变形程度高。所以要把心思用在局部的变形上。

拟人画法

如果画成人的话……

拟人画法

乌贼

一个重点

虽然也不是所有情况都适用，但是一般纵向比较长的角色看起来就不像Q版的。所以即便违背实际的样子，也要尽量把瘦长的画得短一些。

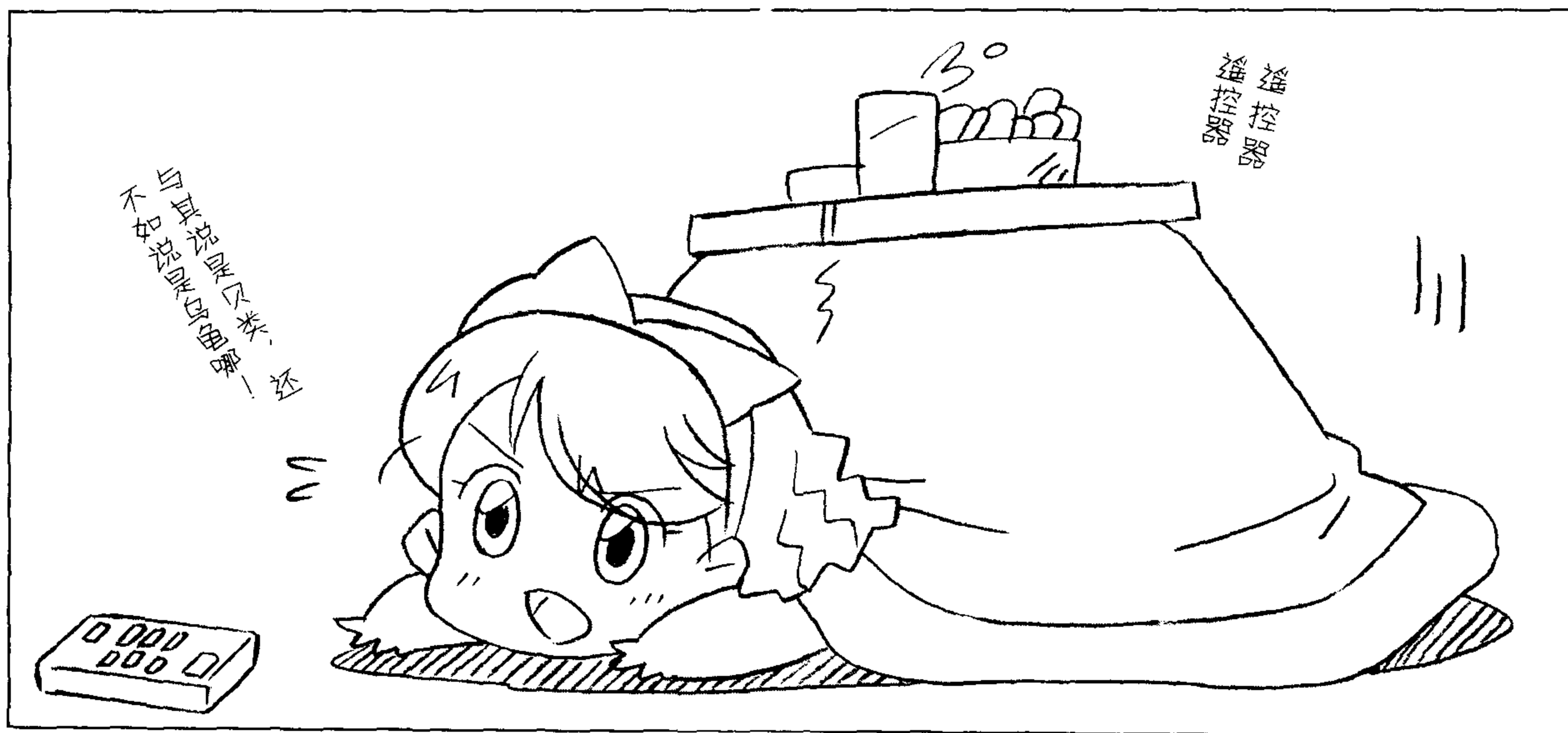
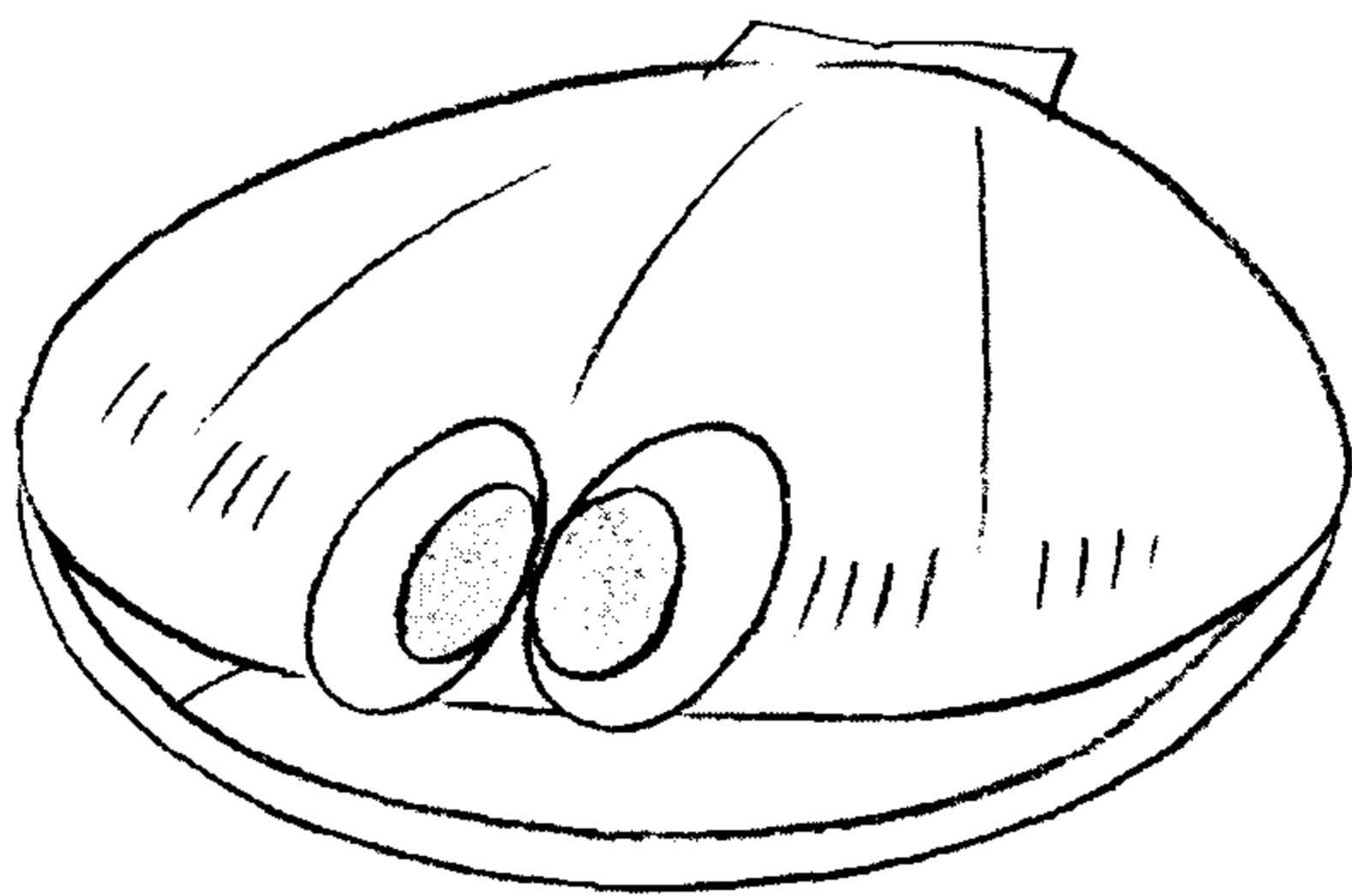
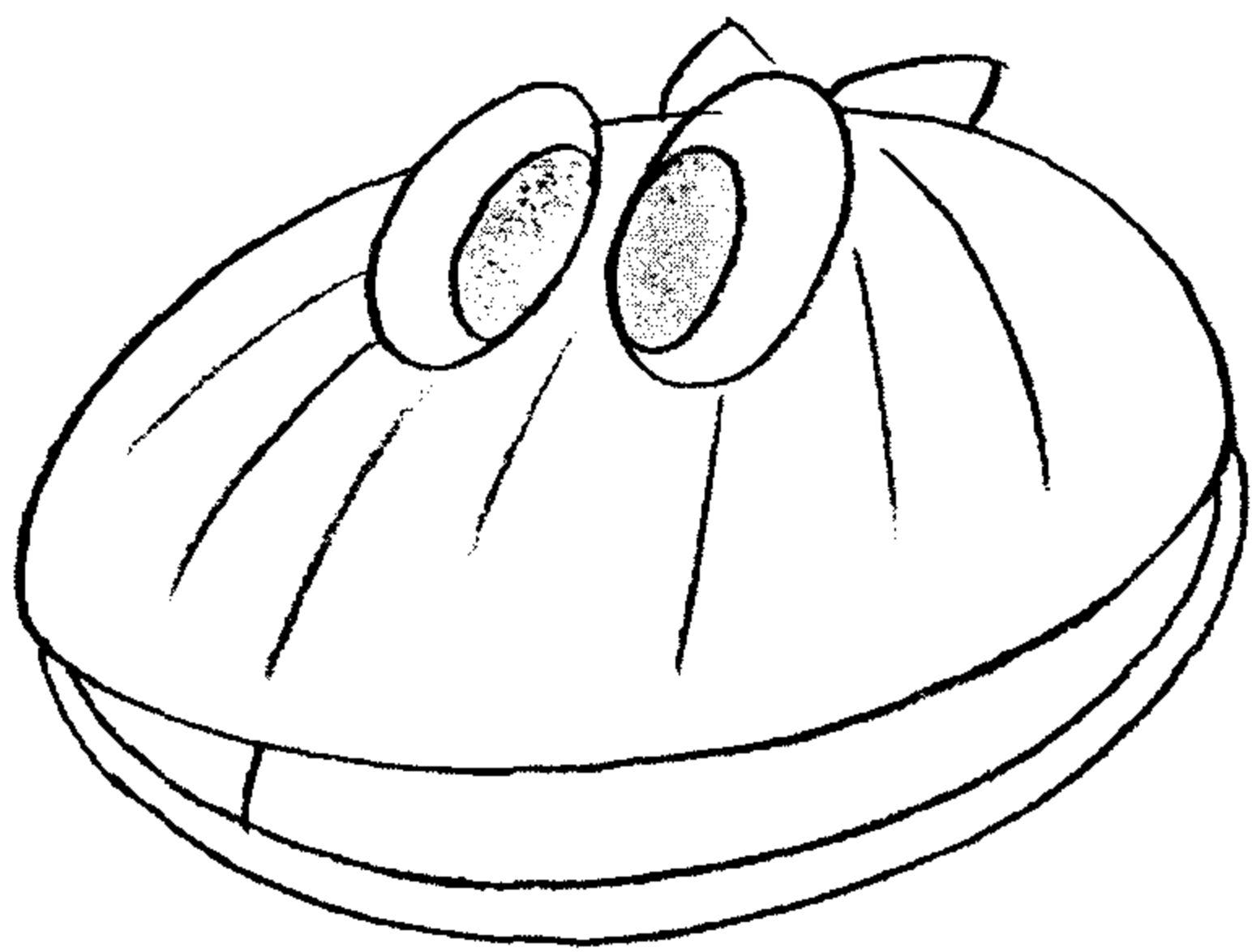
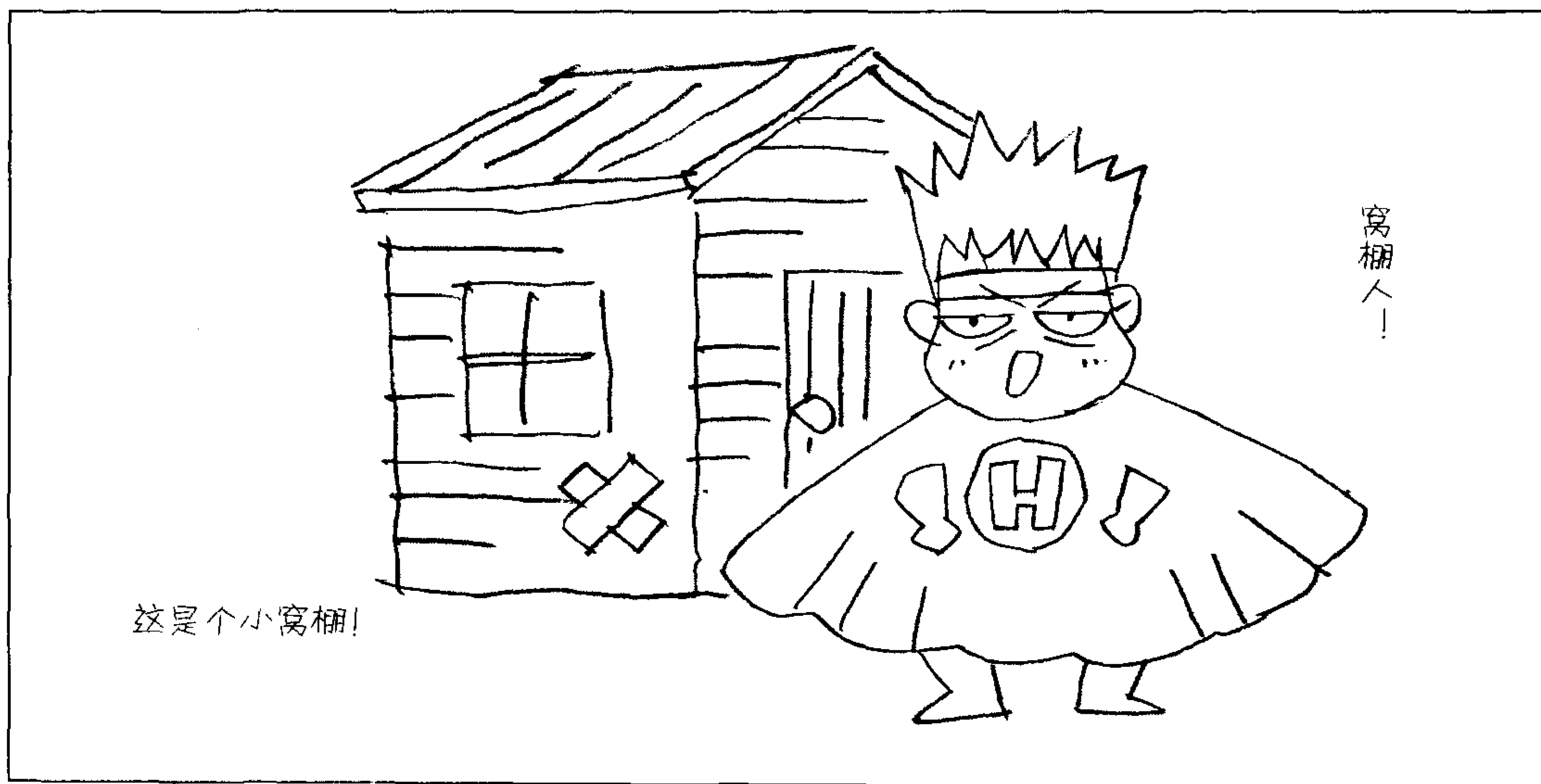
贝

Q 版画法

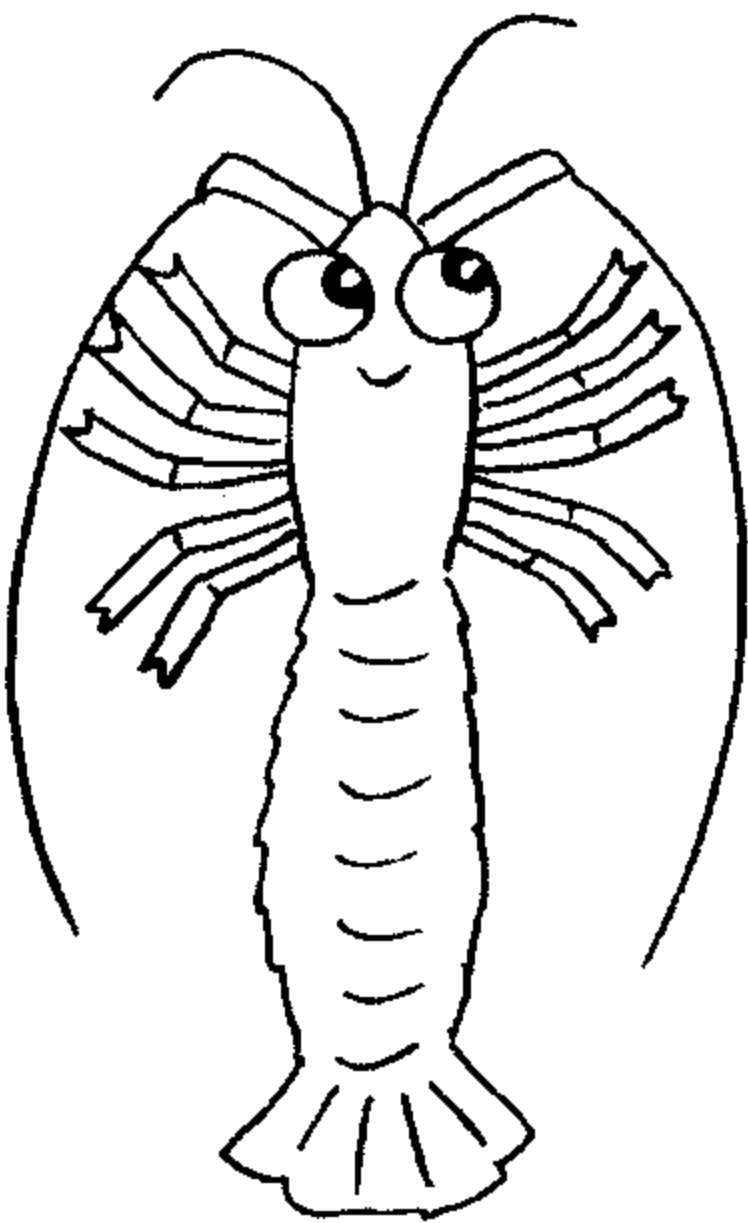
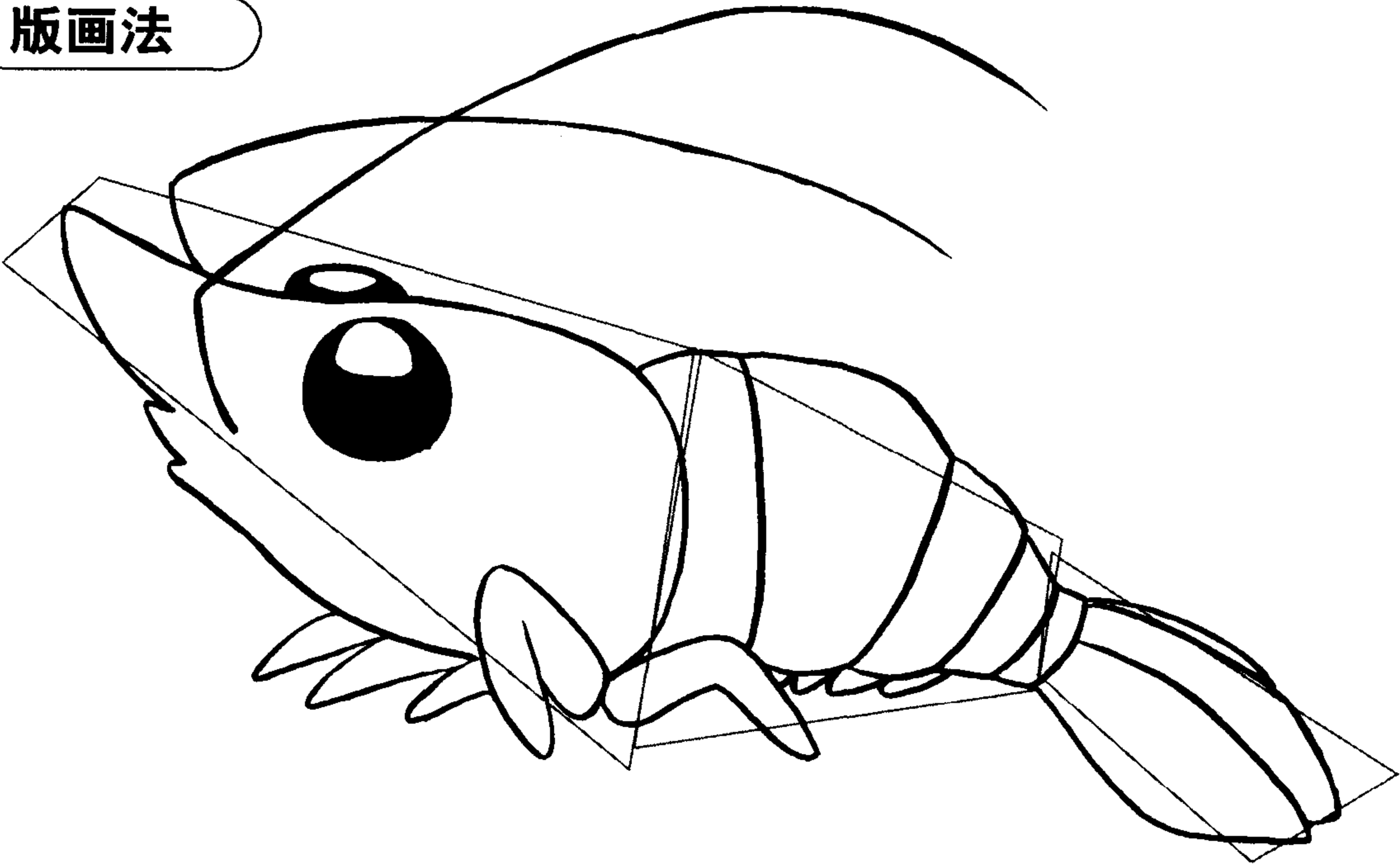
贝类的外壳有很多细节，凹凸不平的。如果把这些细节都画出来就不可爱了。只要对必要的凹凸进行变形就可以了。

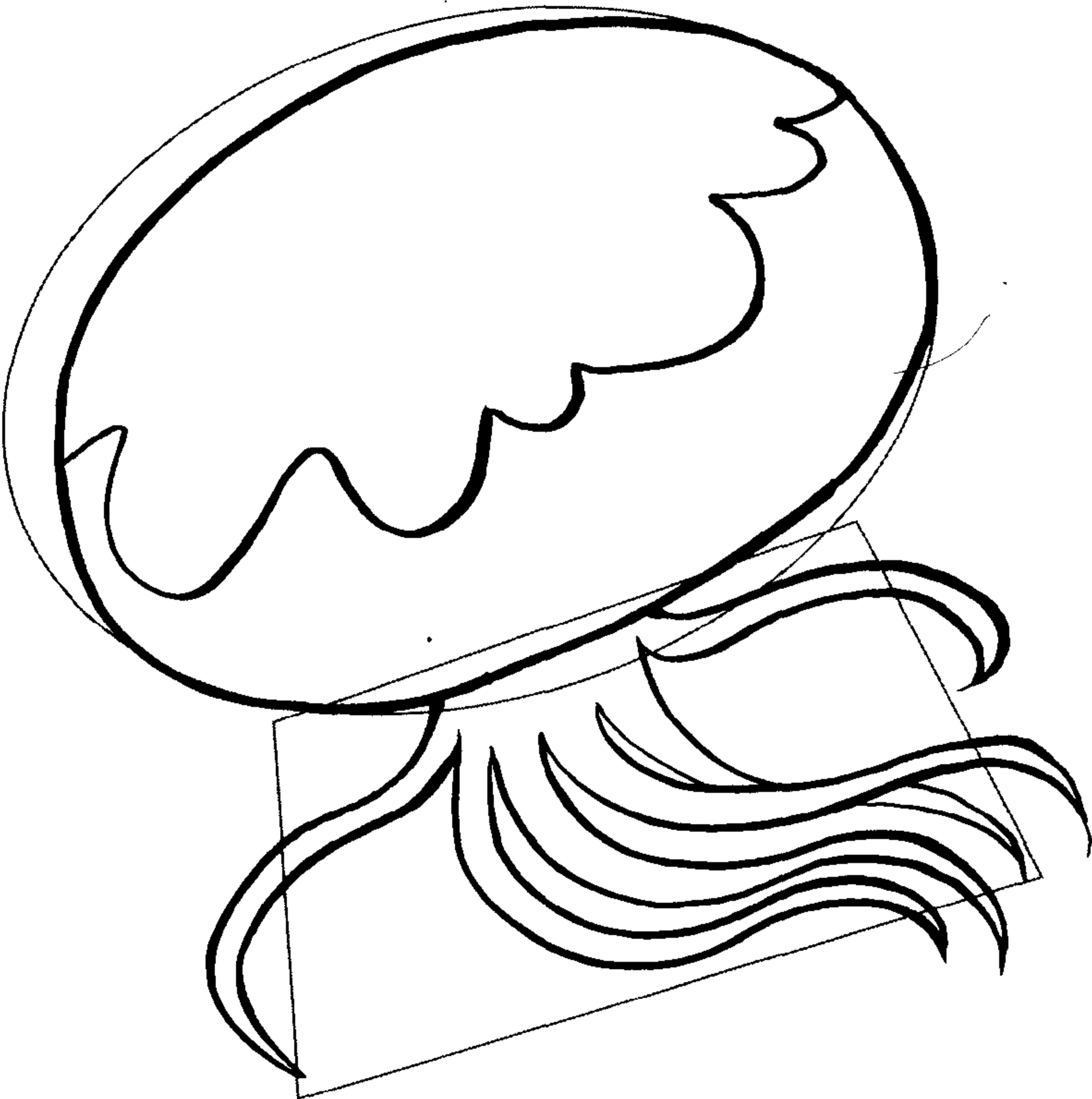
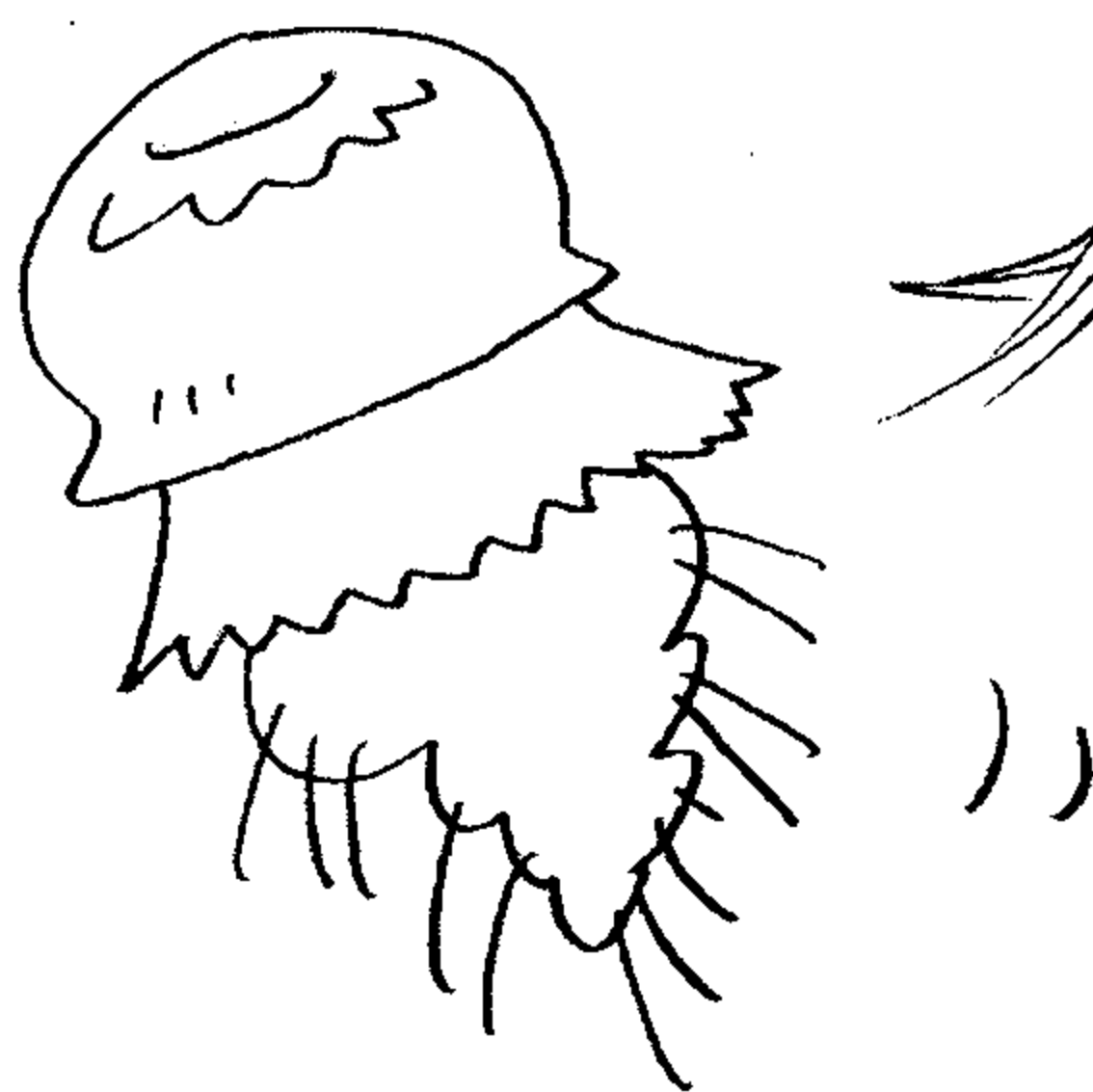
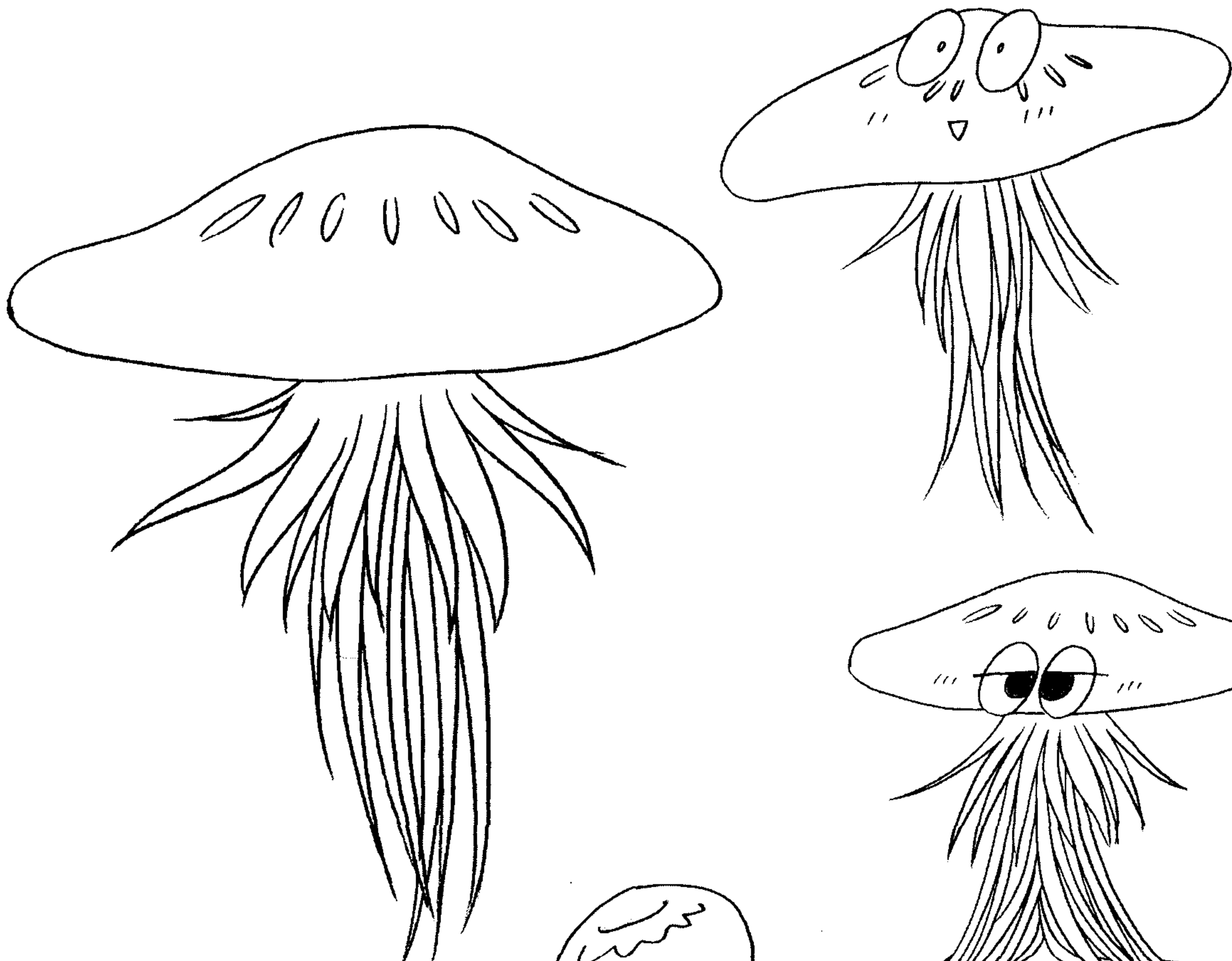
在对贝类进行演绎的时候，给它们加上脸和手脚，让它们看上去更像人，这样更容易表现出情感。脸的画法有很多种类型，根据自己的需要选择最适合的脸来画吧。

拟人画法

如果画成人的话……

拟人画法

如果画成人的话……

大虾 水母

Q版画法

一个重点

大虾和乌贼一样，如果画得太长了就不可爱了。
所以不管怎样都要把它缩短点。

拟人画法

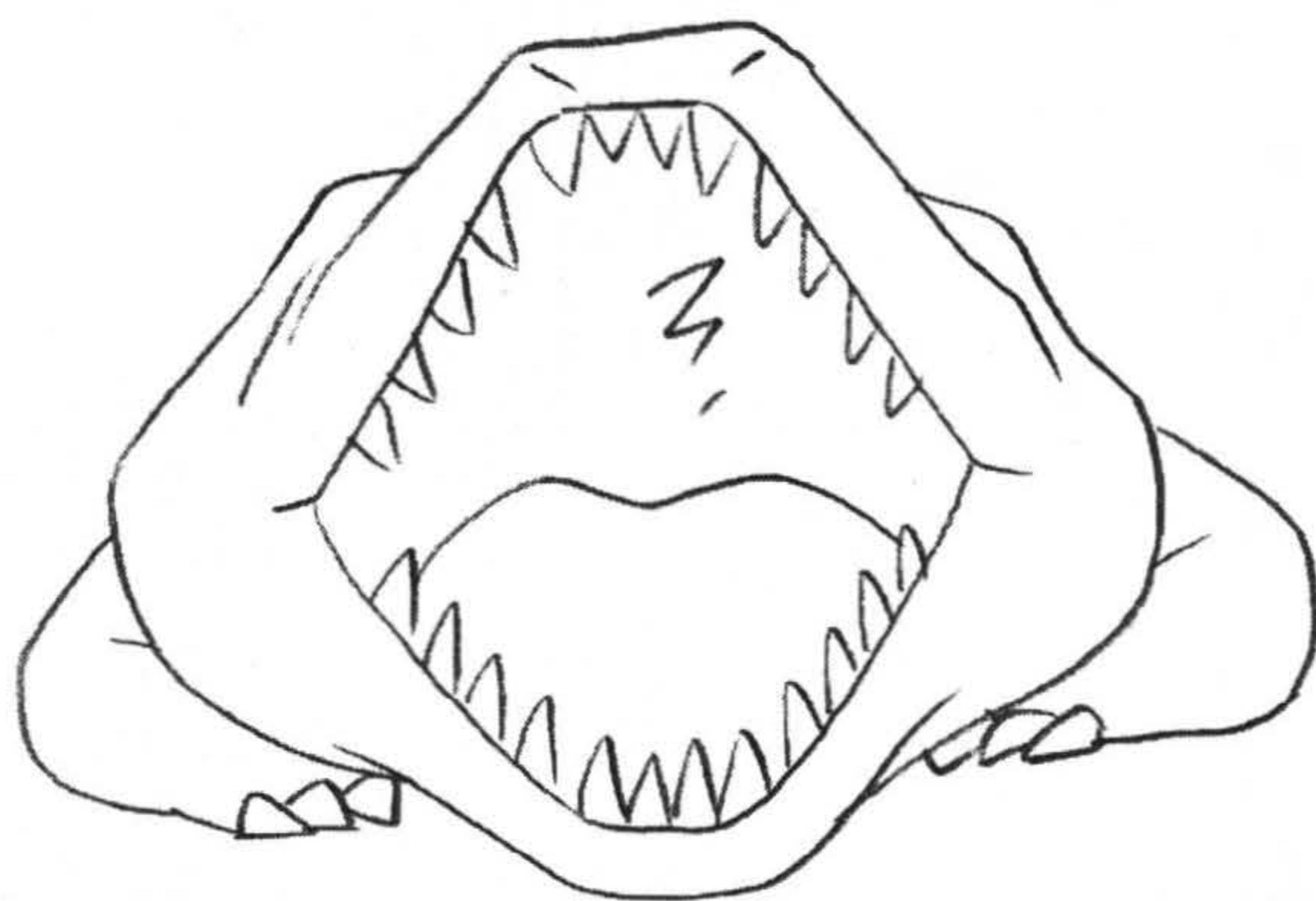
如果画成人的话……

一个重点

如果把水母看成人，那么它只有头和脚。如同在人物篇里所说，把头画得大点可以体现人的母性和父性。所以，虽然水母的脚很长，但也要尽量把脚画短点，把头画大点。

Q8 Q版角色的各种表情

Answer

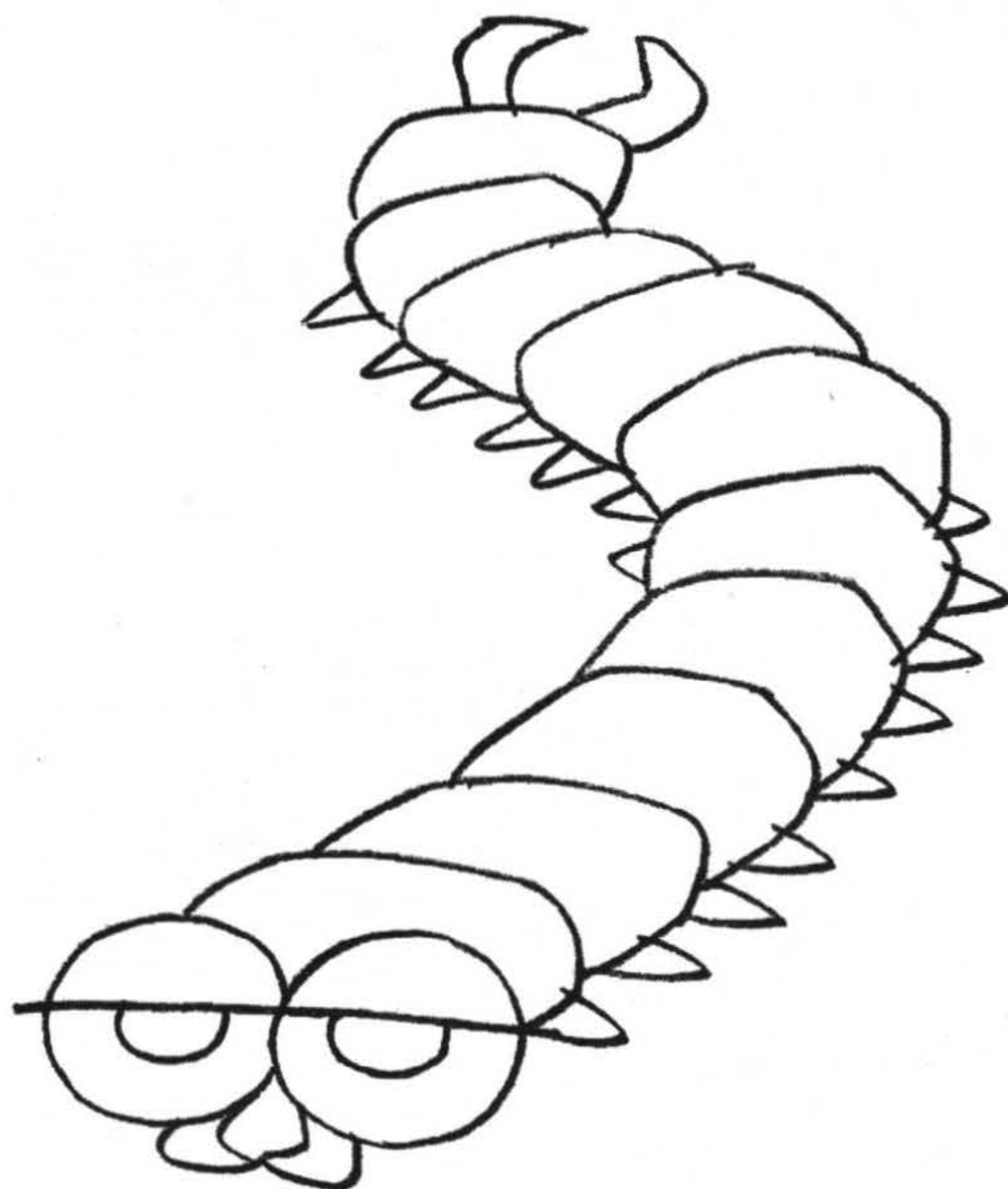
可以把它们的表情都当作人类的表情来处理。所以就相应的要掌握关系人类各种表情的各种肌肉的结构。要理解哪块肌肉通过怎样的运动能够得到怎样的表情，如果理解不了，那么动物的表情也画不好。因为动物没有眉毛，所以说得极端点，它们的表情都是通过眼睛和嘴来表现的。好好的学习肌肉和骨骼的构造吧。这样，画动物表情的时候就可以自然地进行夸张表现了。

表情中最重要的就是把动物的“喜怒哀乐”清楚地传达给别人。所以表现的时候无论如何要尽量的夸张。

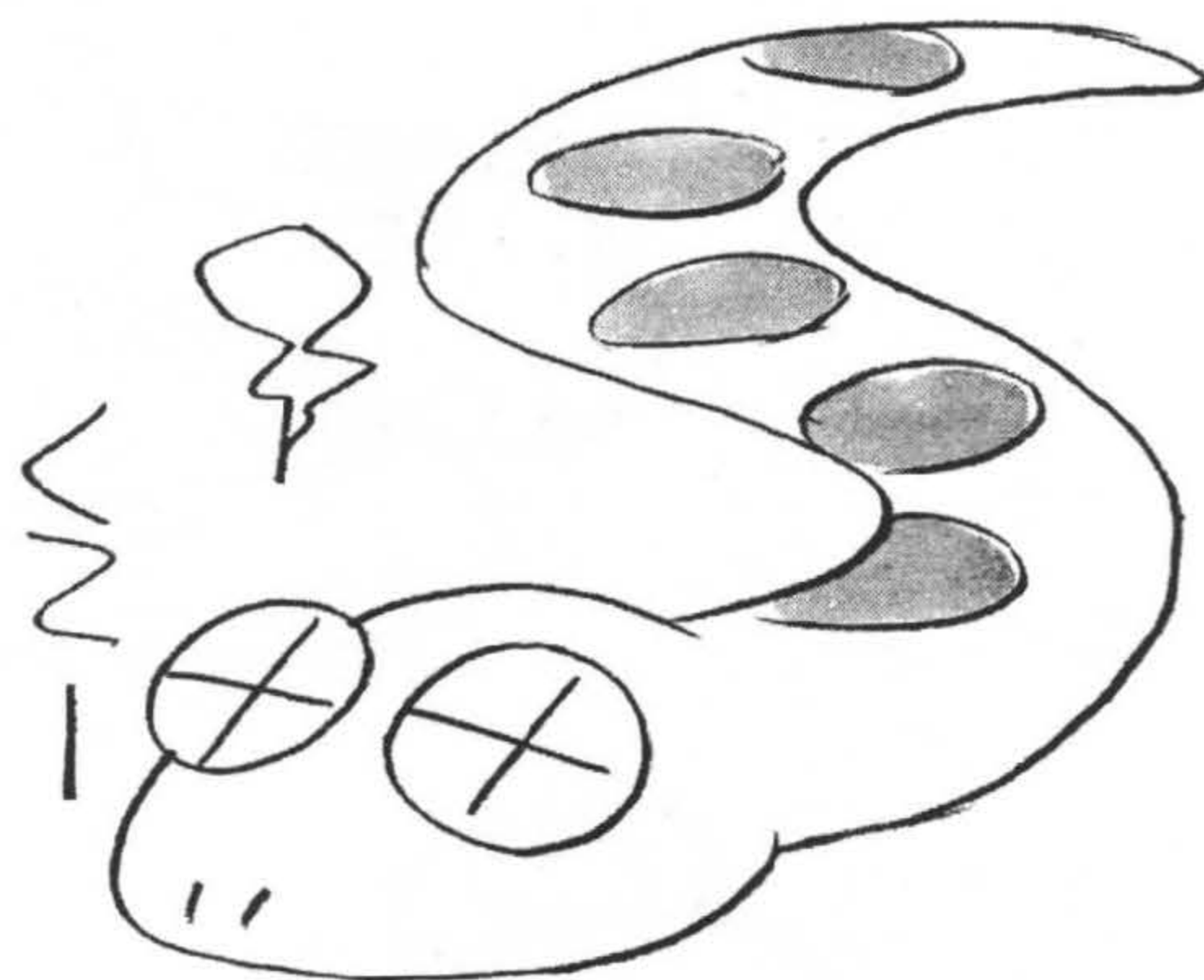
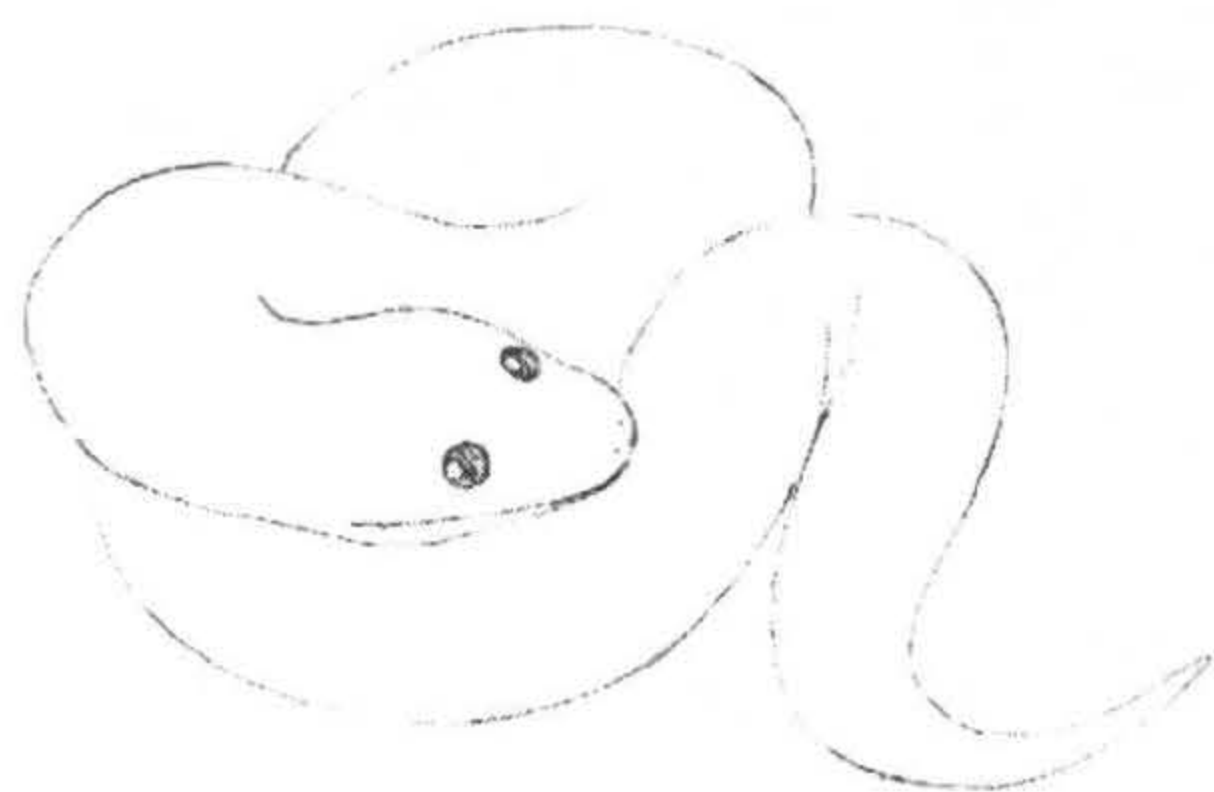
Q9 怎样表现让人恶心的 Q 版角色

Answer

怎样才能让人感觉恶心呢？如果自己搞不清楚这点就很难画出来。脚？眼睛？舌头？判断出到底是哪里最容易让人感觉恶心，然后对这个部分进行夸张。然后再用加阴影和高光的手法增加味道，就能加强角色的魄力。

这里是蛇让人恶心的关键!

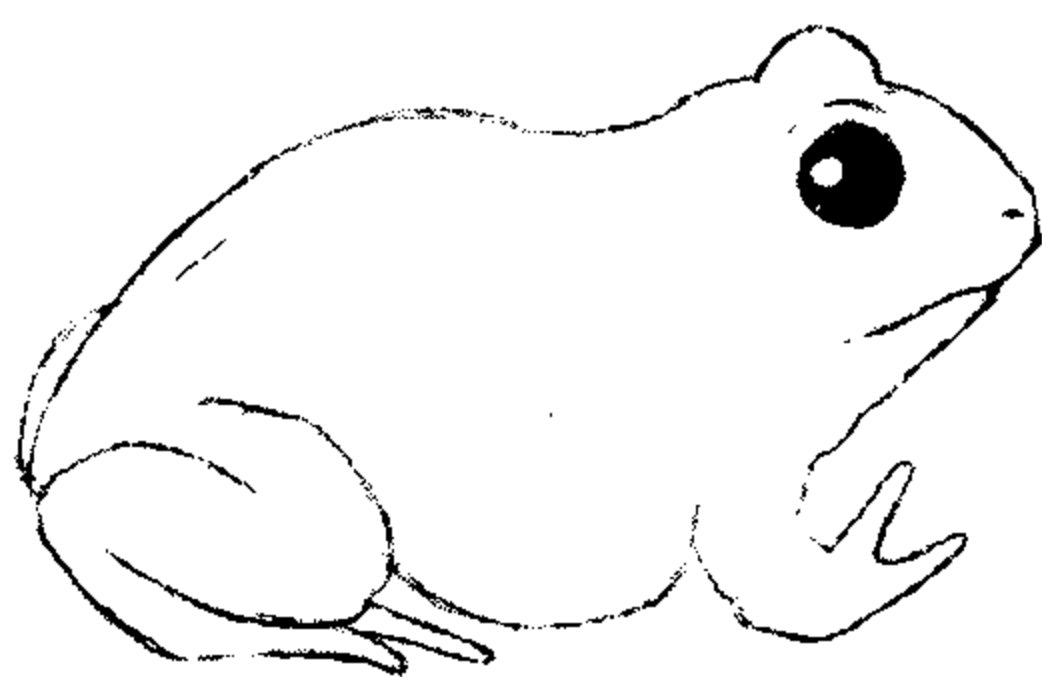
蛇和蜈蚣都要画得比实际上要短很多，在细长这一特征被压制的情况下，要突出蛇身上的花纹和光泽来表现它。

这里是蜈蚣让人恶心的关键

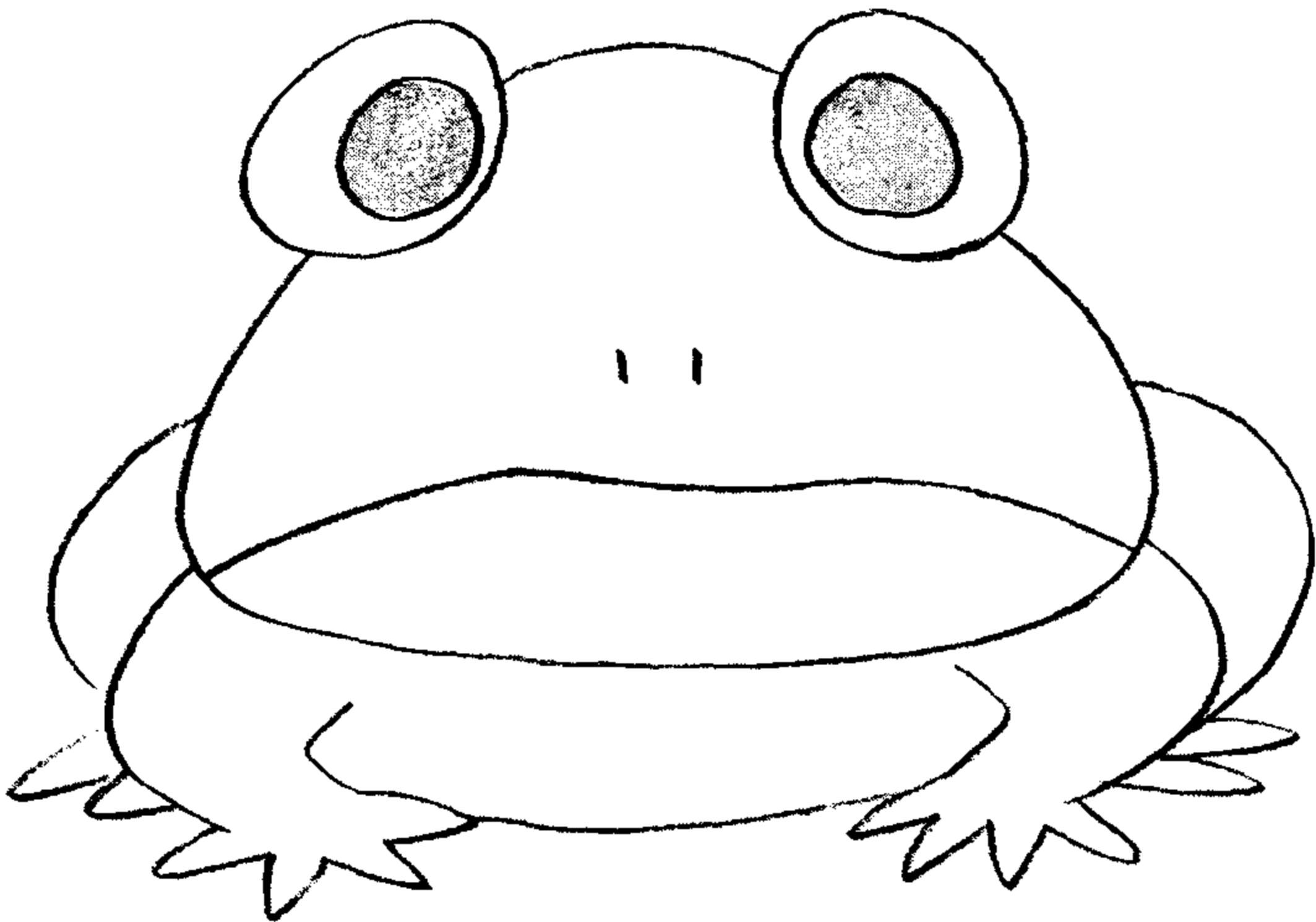
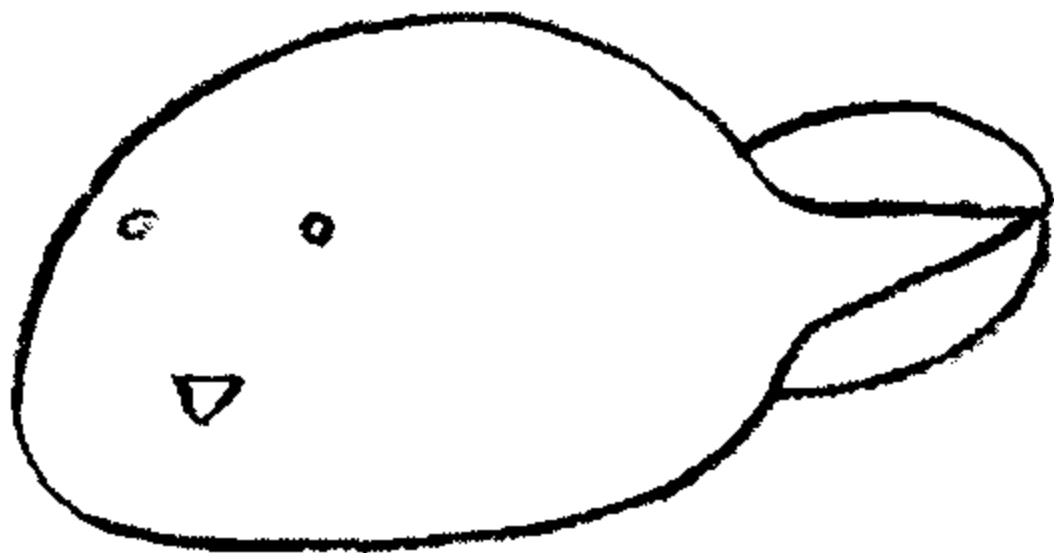
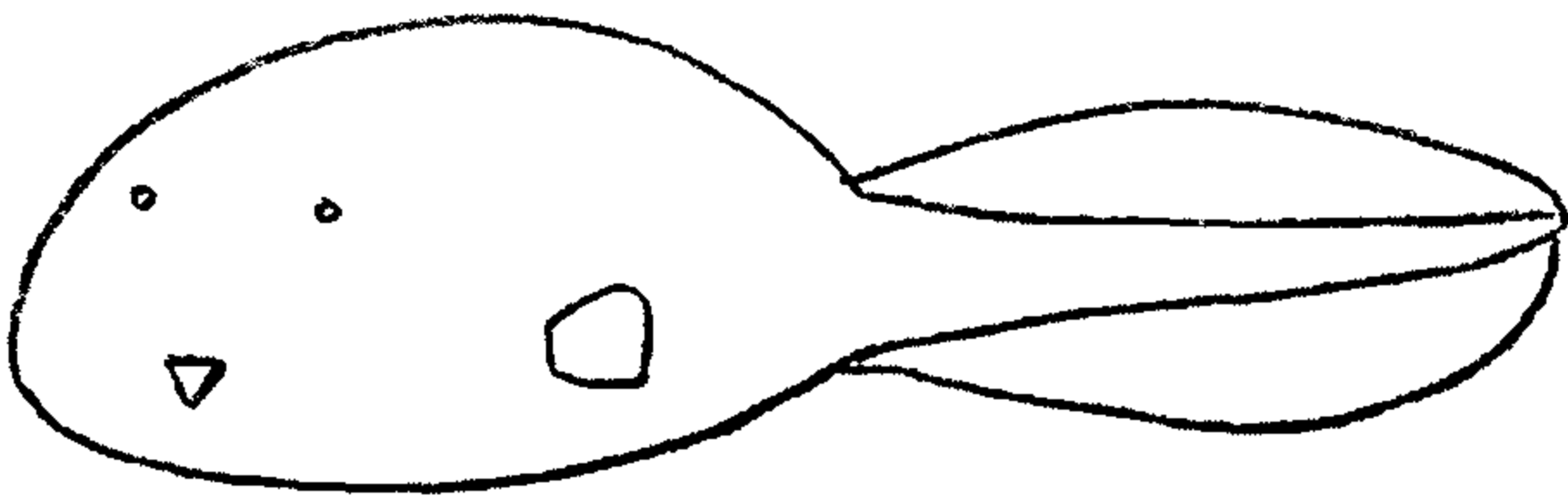
大家在看到蜈蚣的时候，觉得它那里最恶心呢？比如蜈蚣的脚很多，在变形的时候必须要简化一些，但是只要能体现出它脚多的特征就可以表现出恶心的感觉了。还有从设计的角度来说，让眼睛看起来恶心点也是有必要的。

ONE POINT 一个重点

如果是神操纵的白蛇，这个样子也可以了。但是我们必须在变形的过程中强调蛇身体的特征。对它的花纹还有腹部的褶皱进行简化描绘比较好。

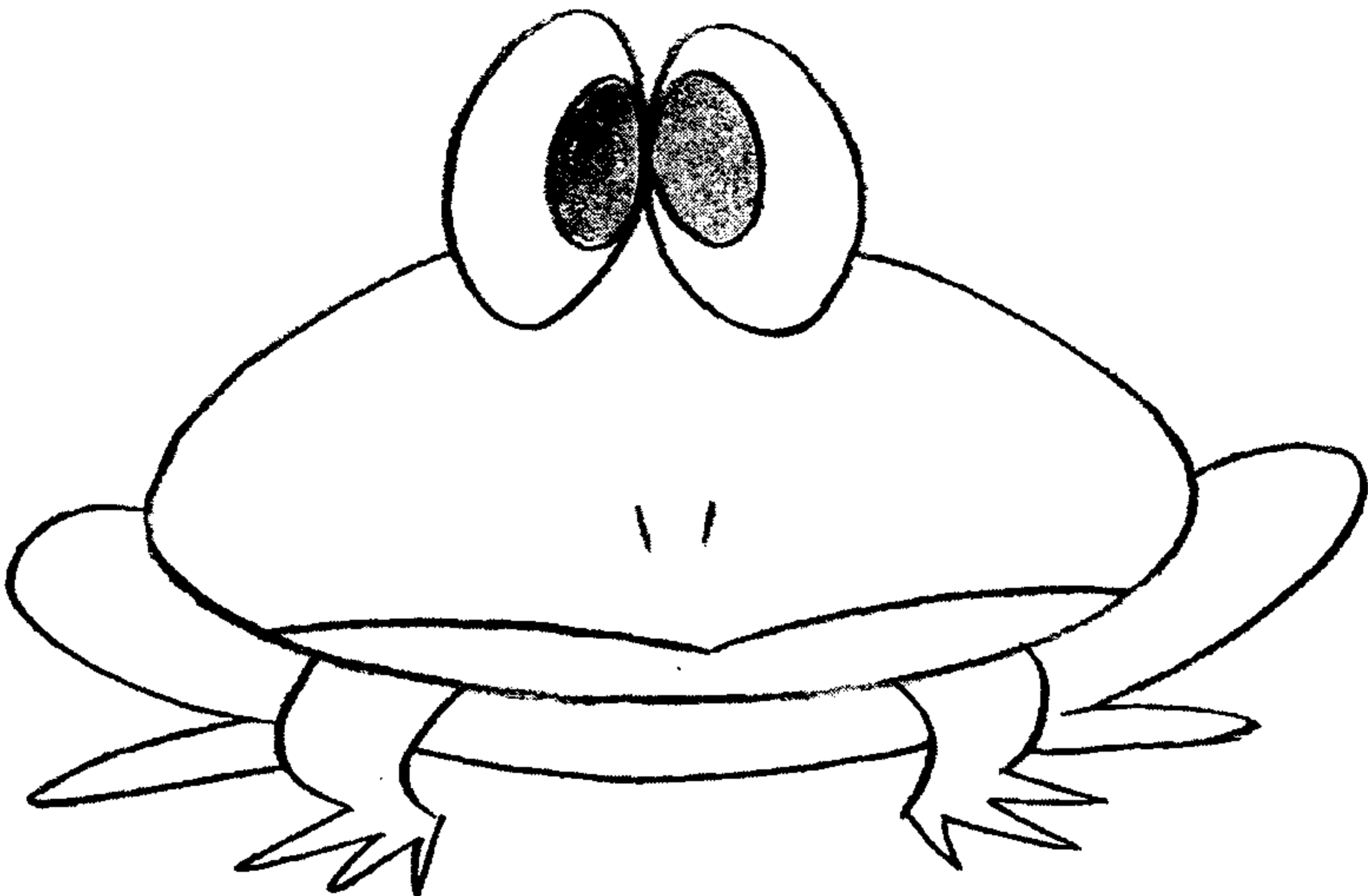
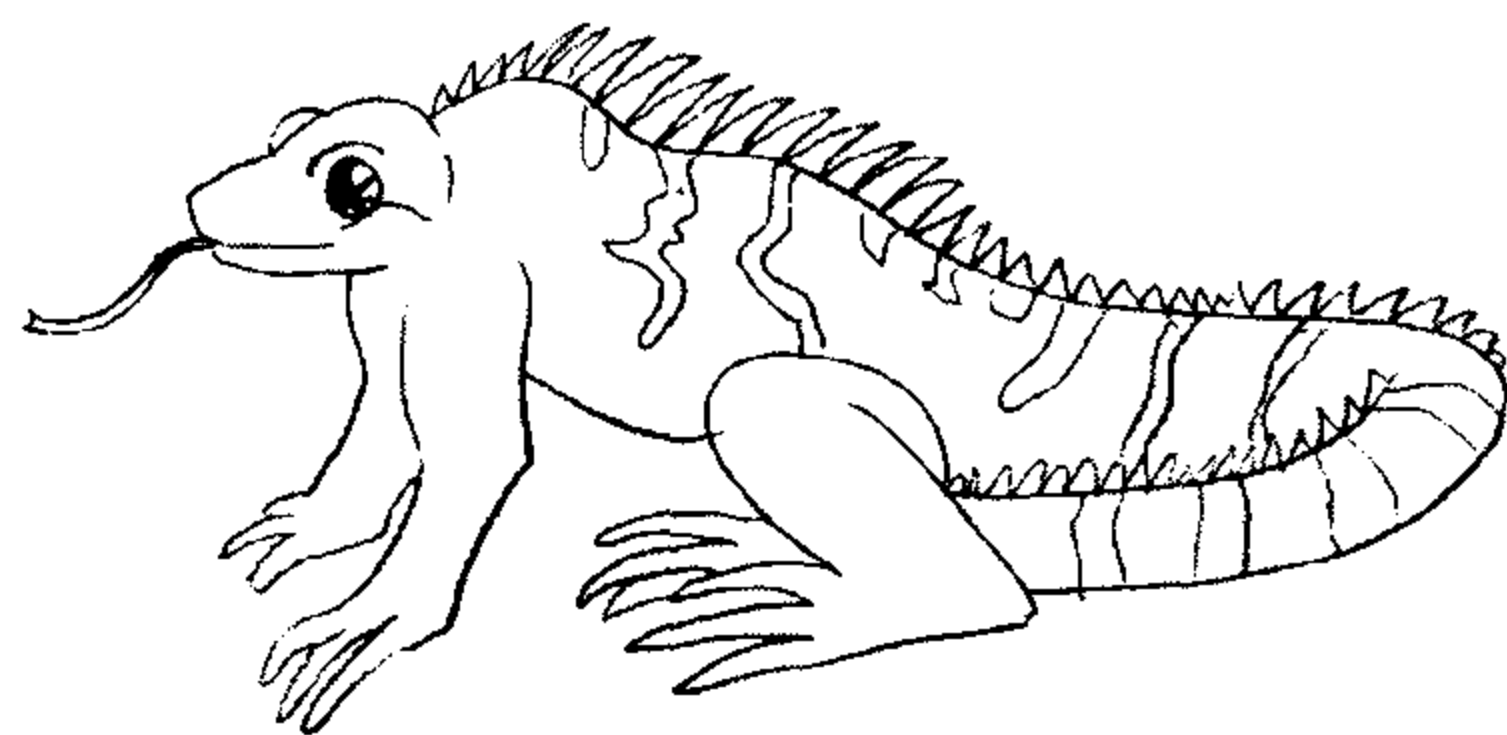
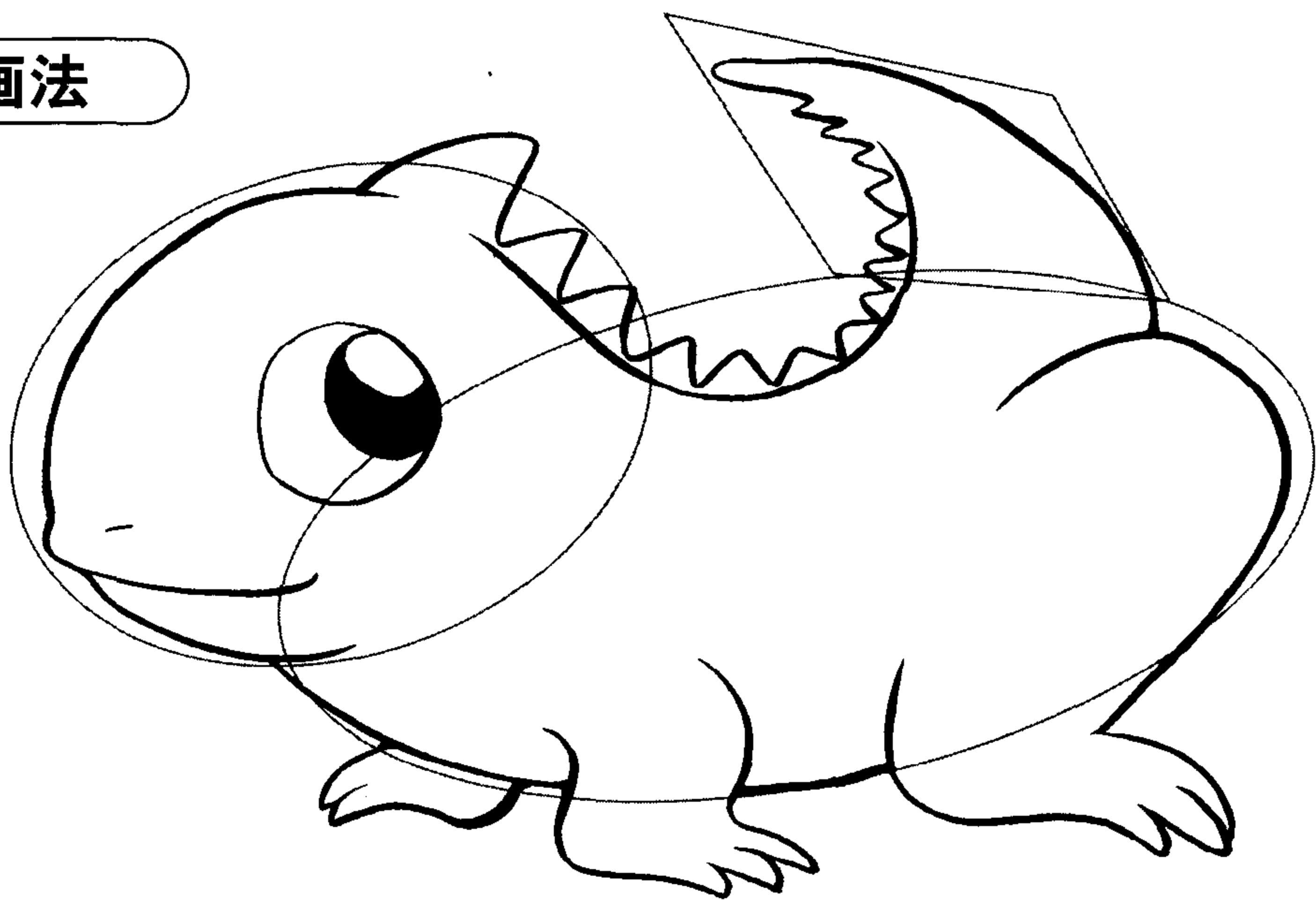
青蛙

Q 版画法

一个重点 ONE POINT

青蛙是一些老的漫画里经常出现的角色。如果想把它表现得感情丰富点， 就要把眼睛和嘴巴画得像人一些，头也要画得大点，整体看起来比较平衡。

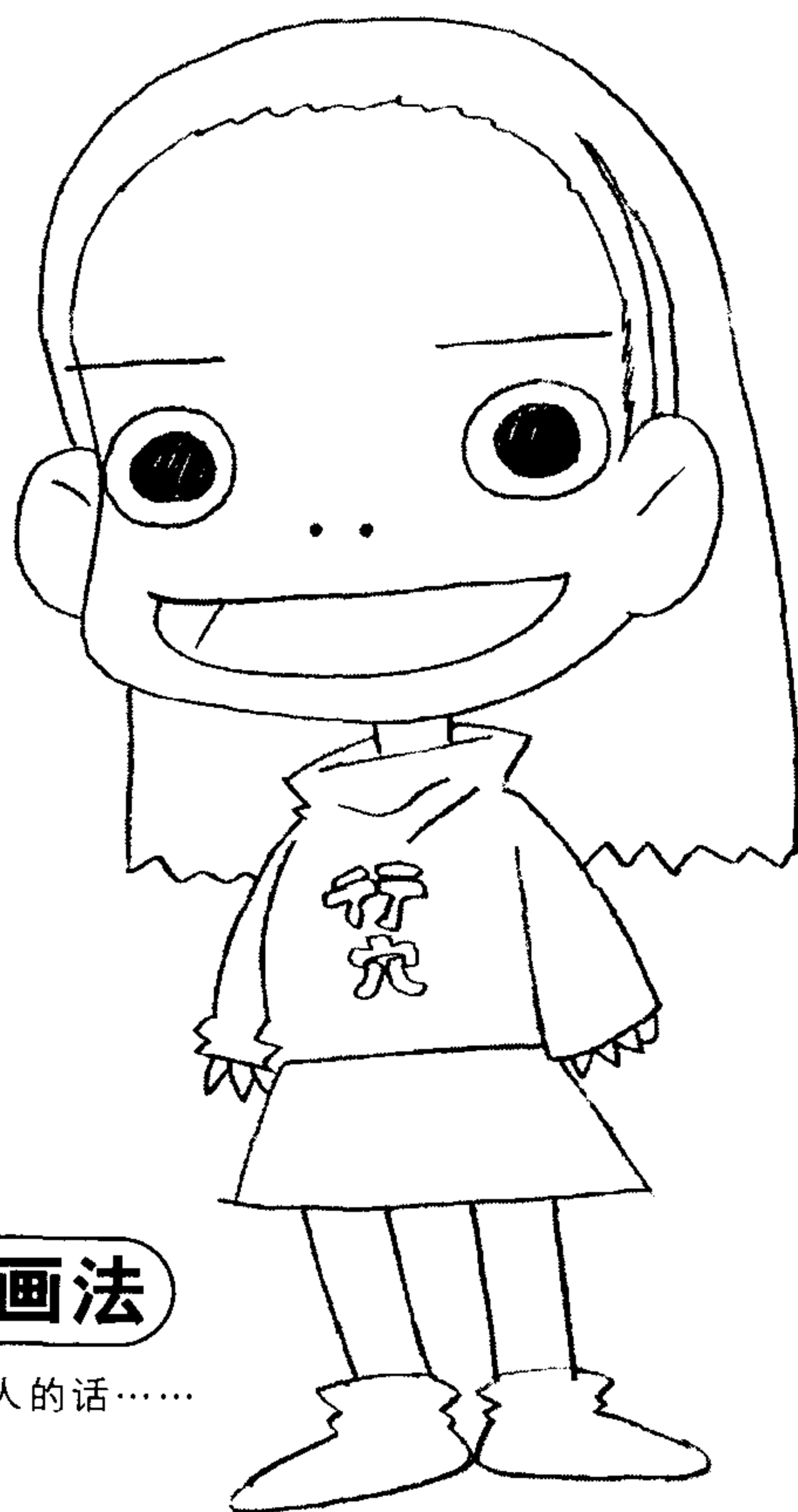
蝌蚪

一个重点

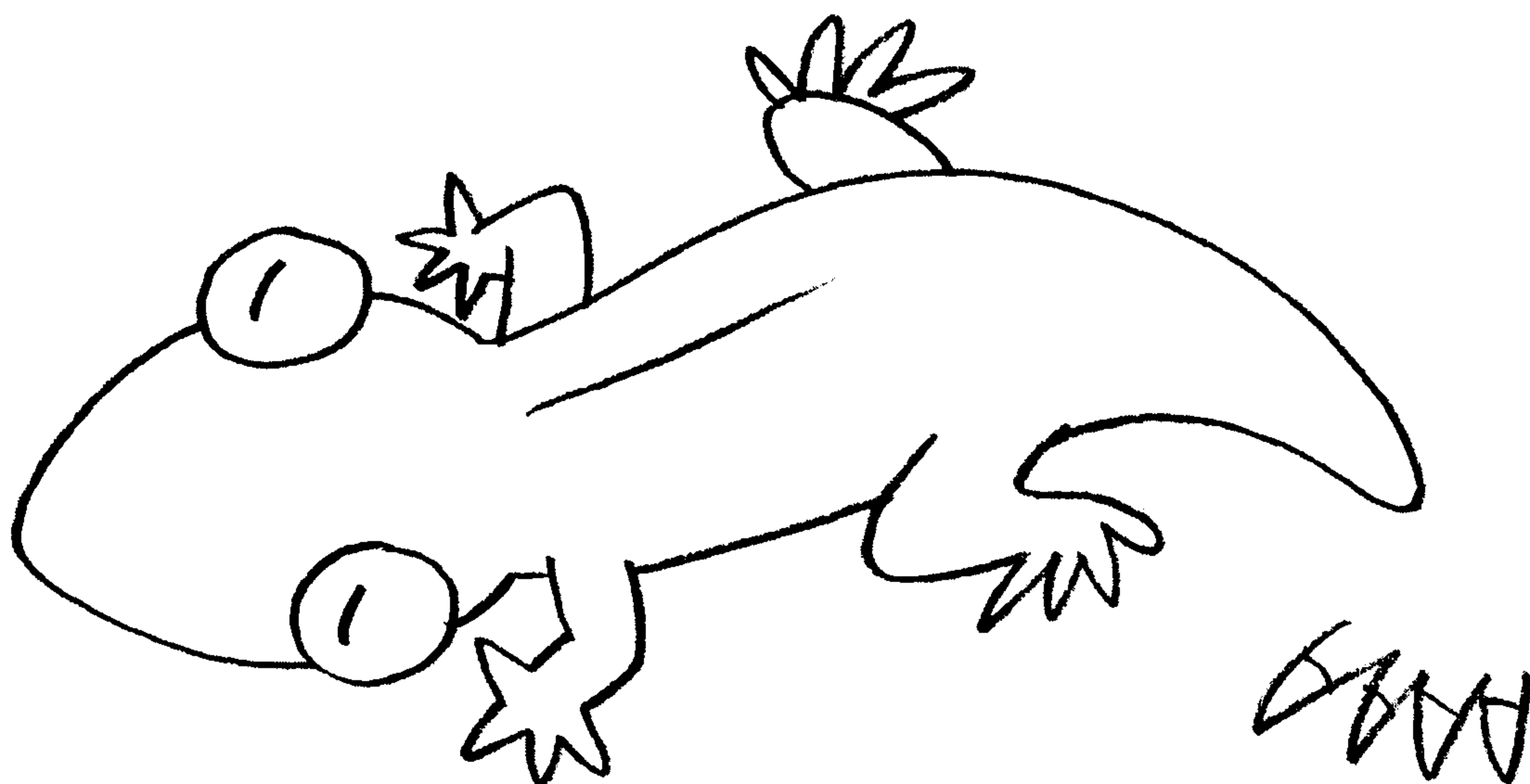
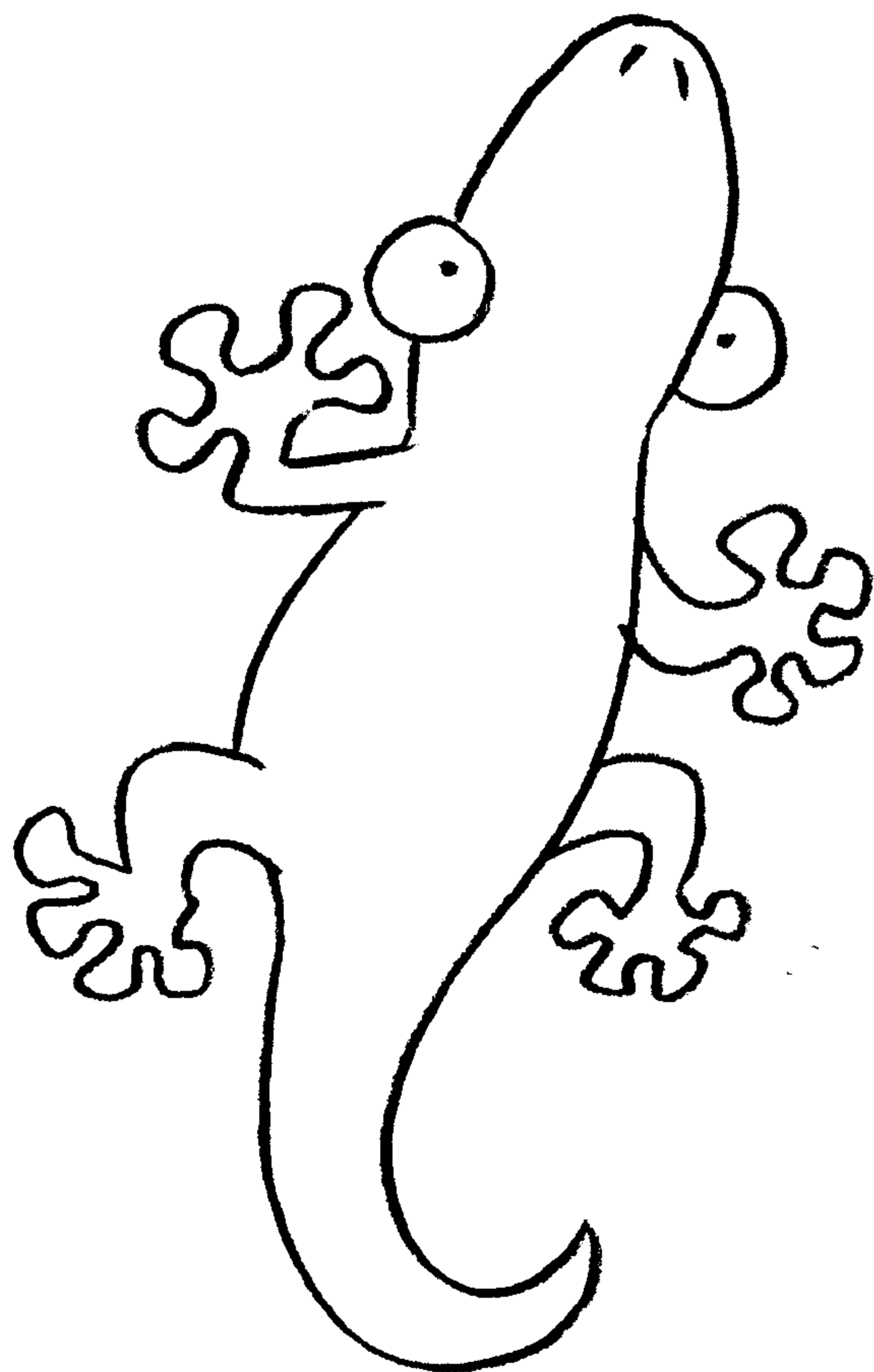
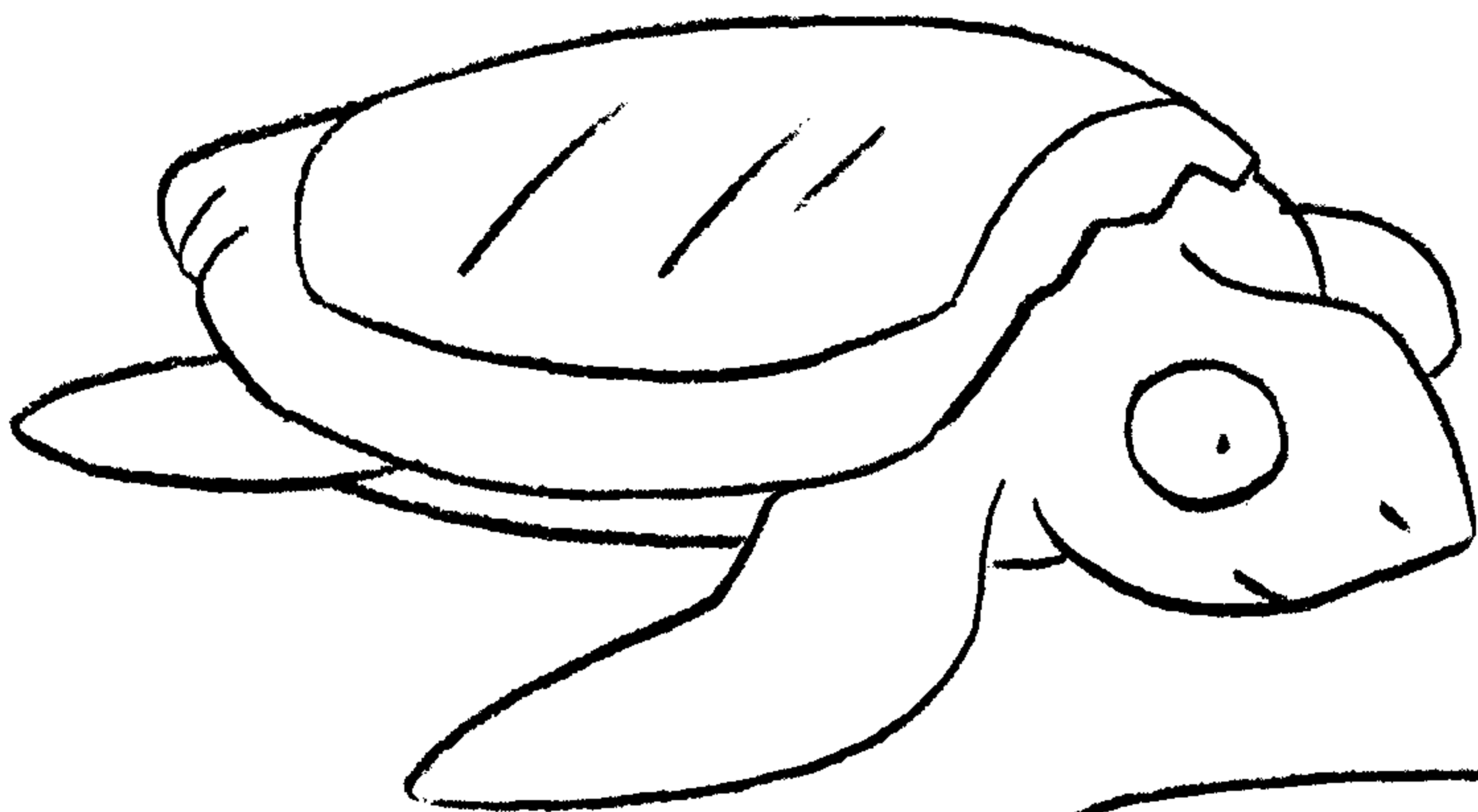
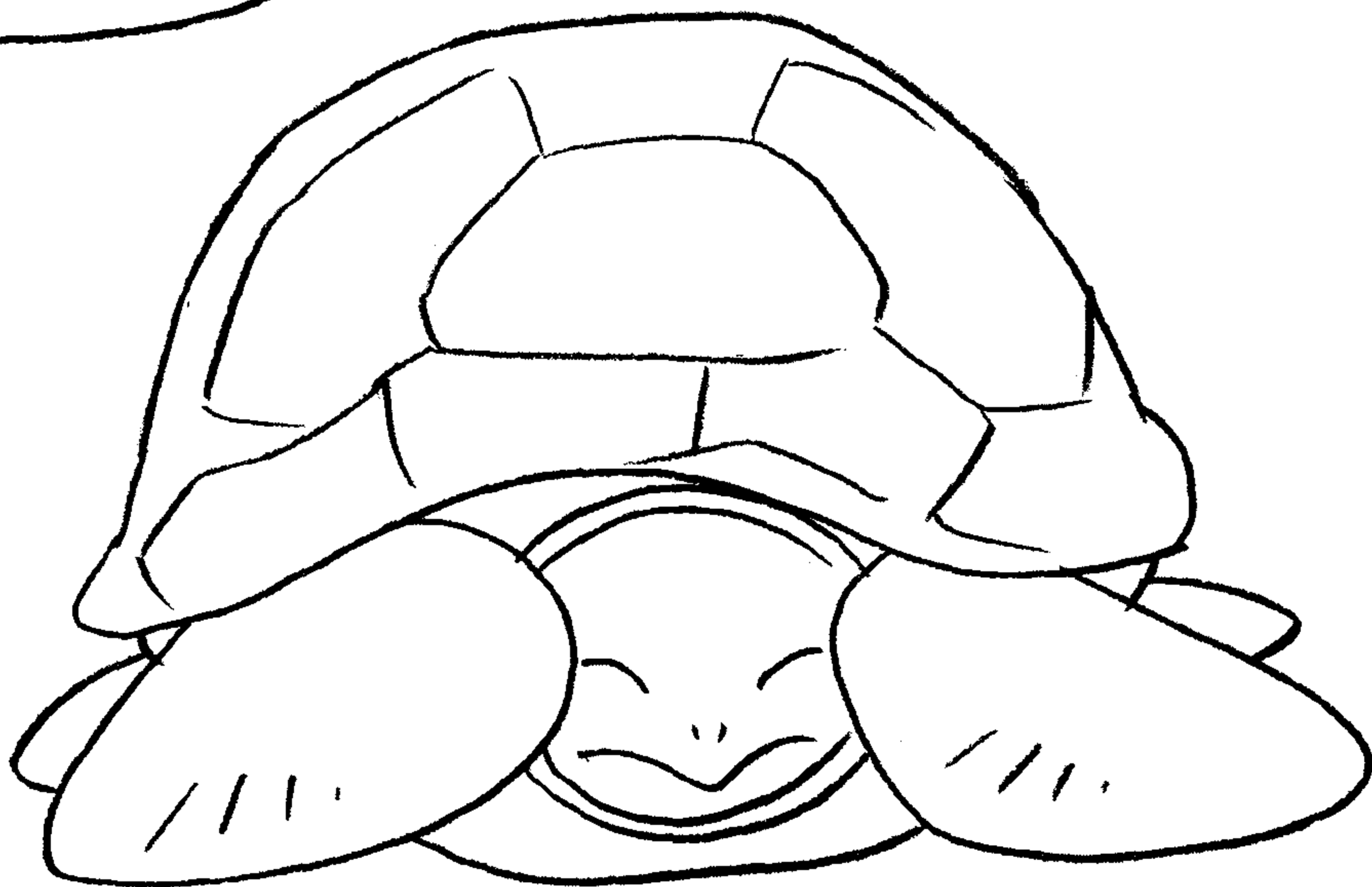
头部的变形看起来还不错。但是身体再小一点的话，整个形态感觉更匀称。而且脚画得太长了。稍微缩短一点就可爱多了。

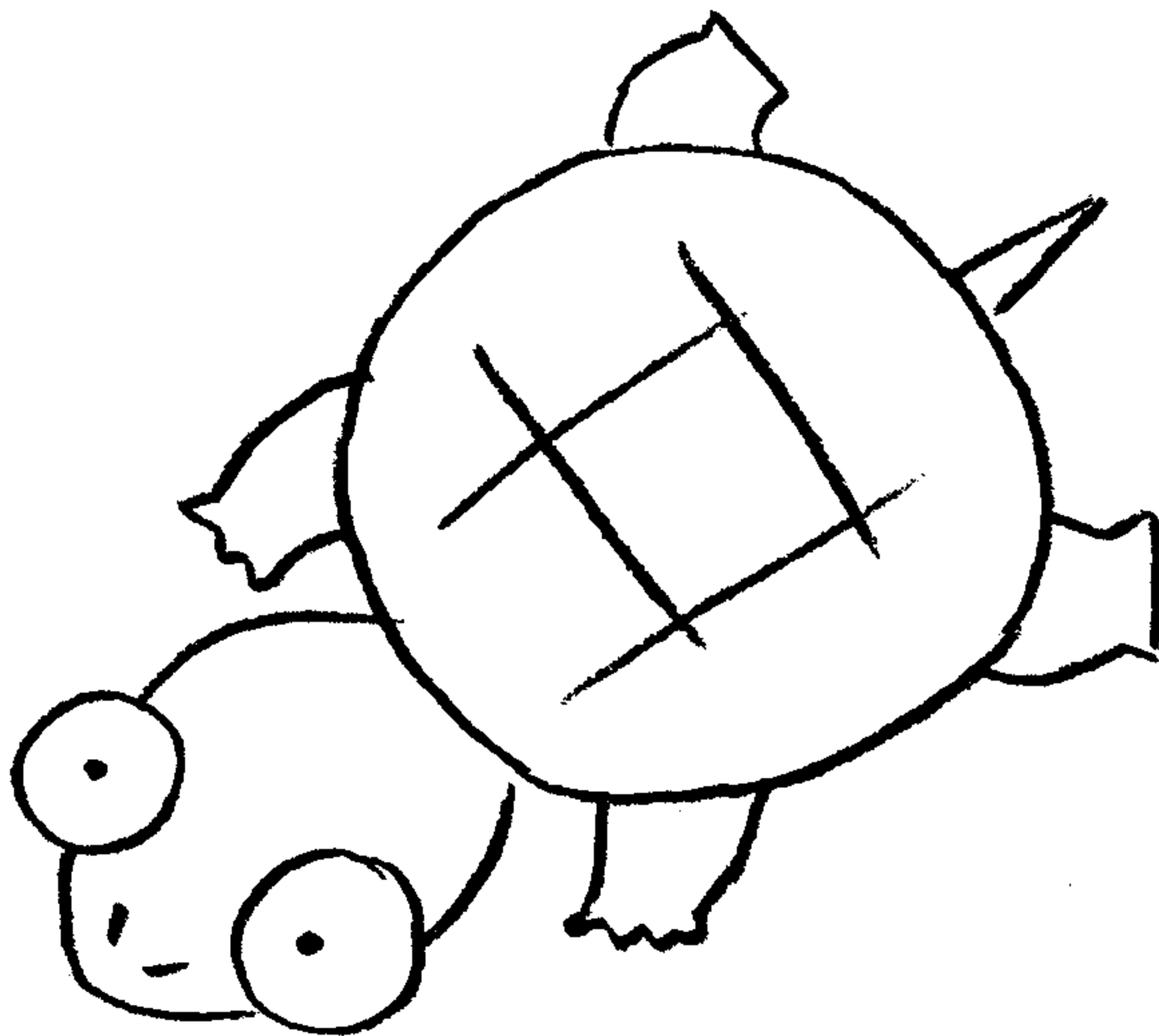
蜥蜴

Q版画法

拟人画法

如果画成人的话……

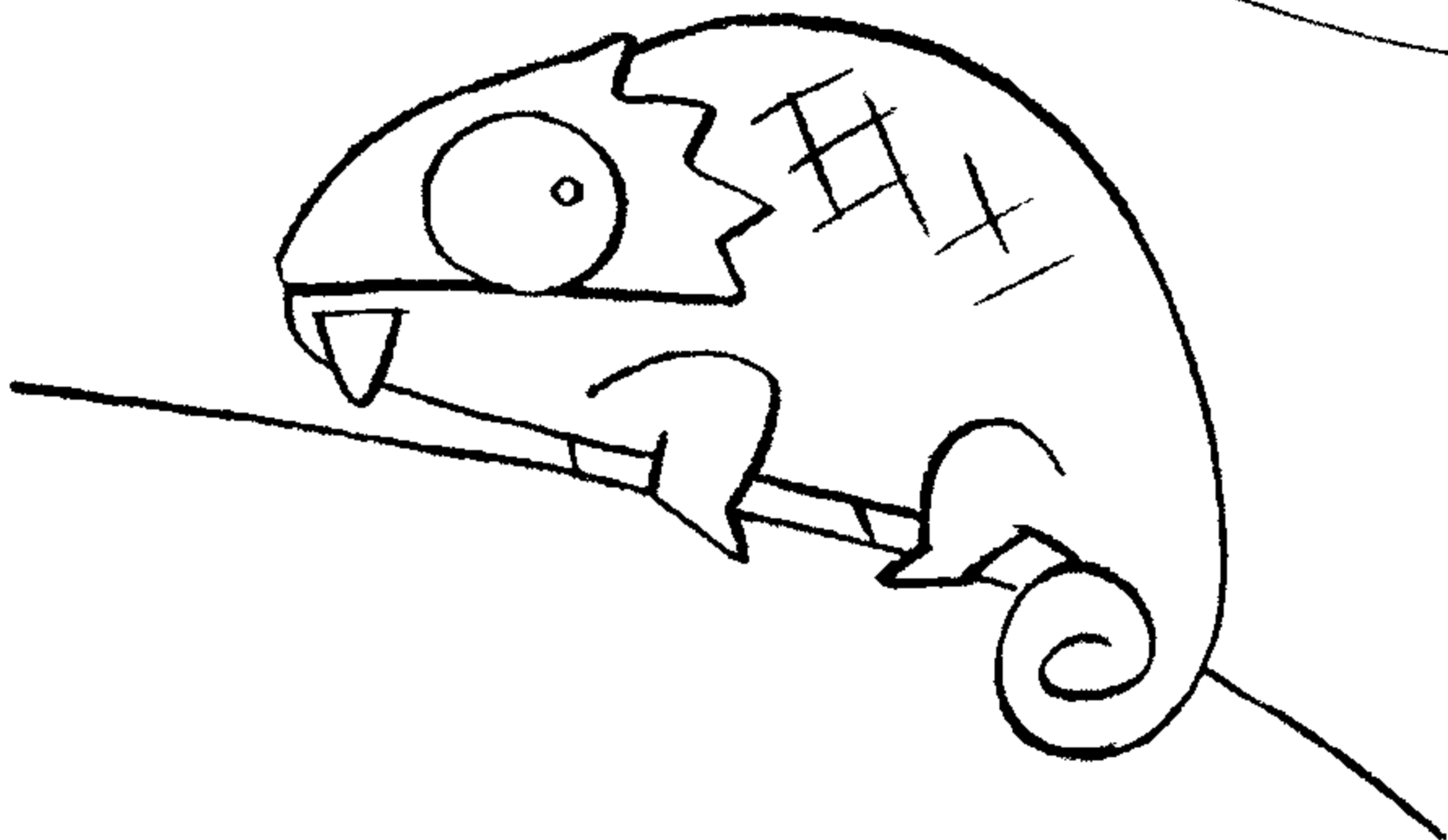
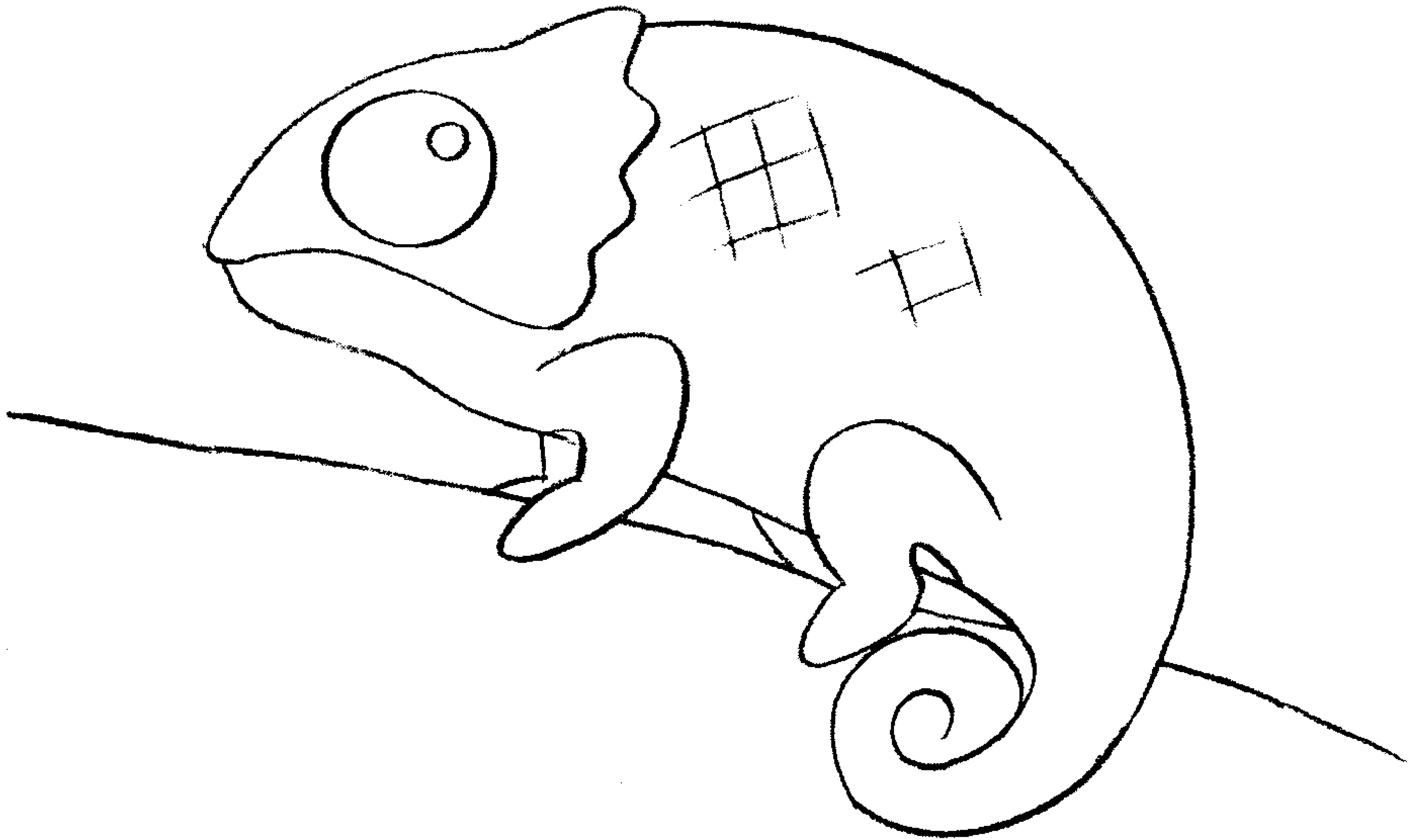
一个重点

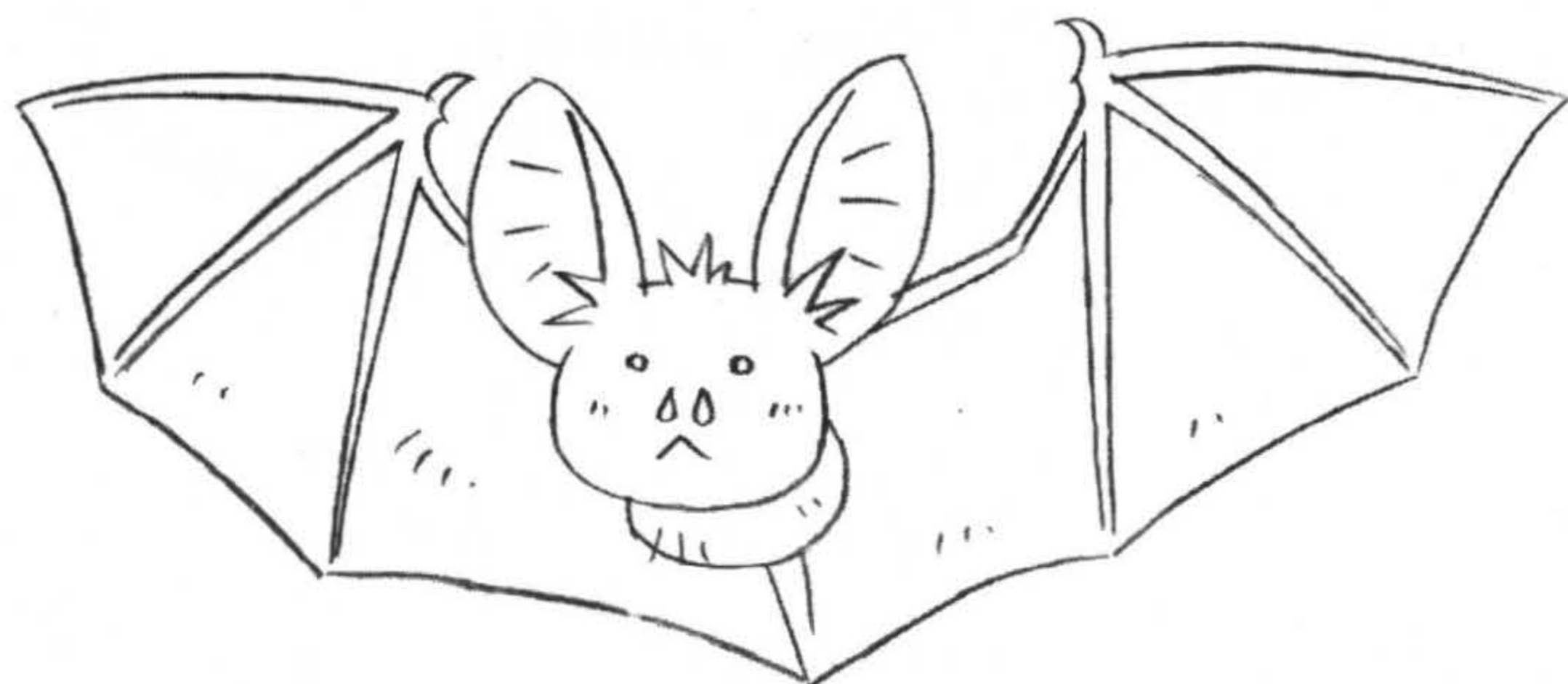
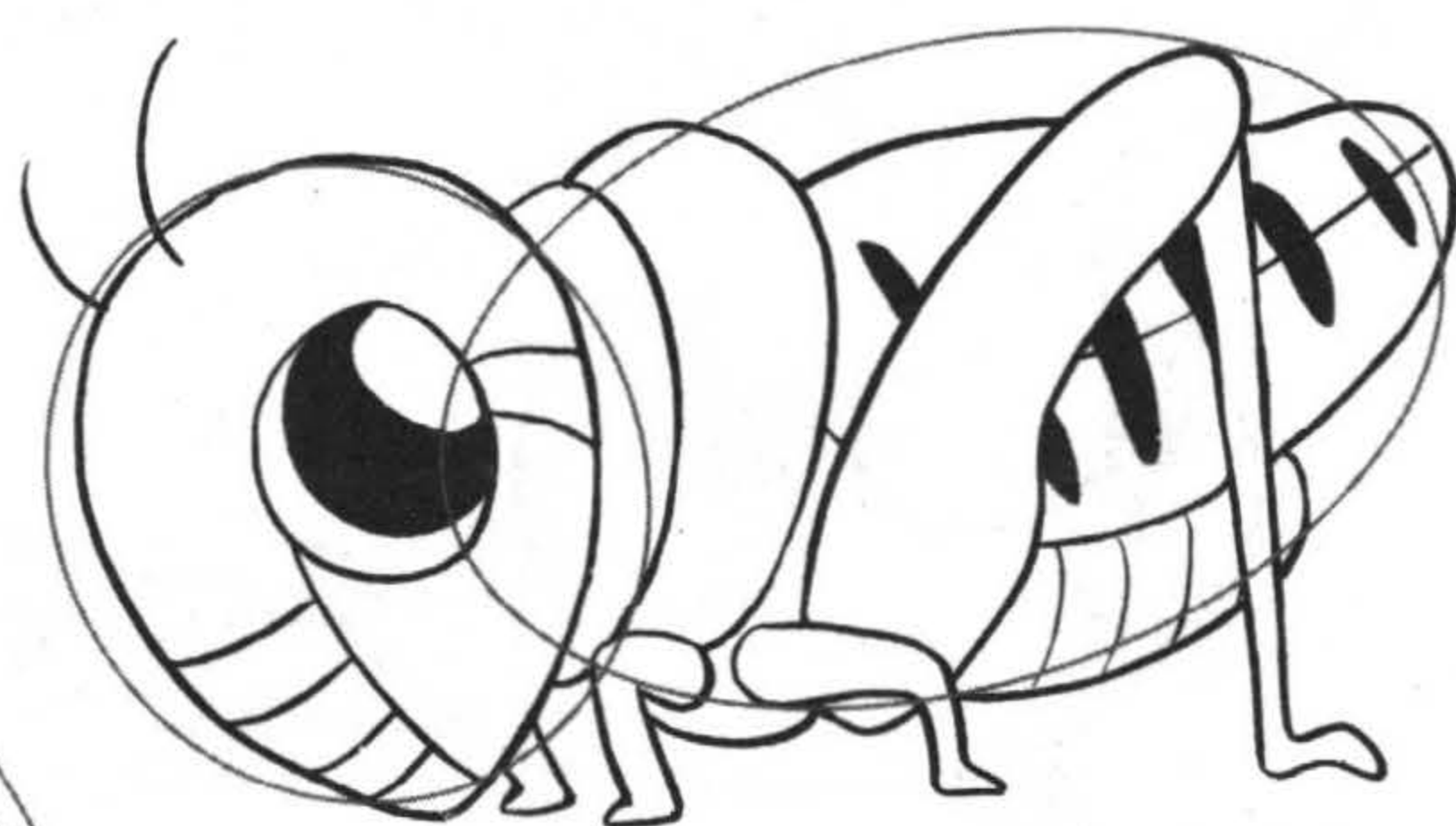
这个头画得实在太小了。虽然头的变形还不错，但身体的细节还要再简化一点才行。

壁虎 蝾螈

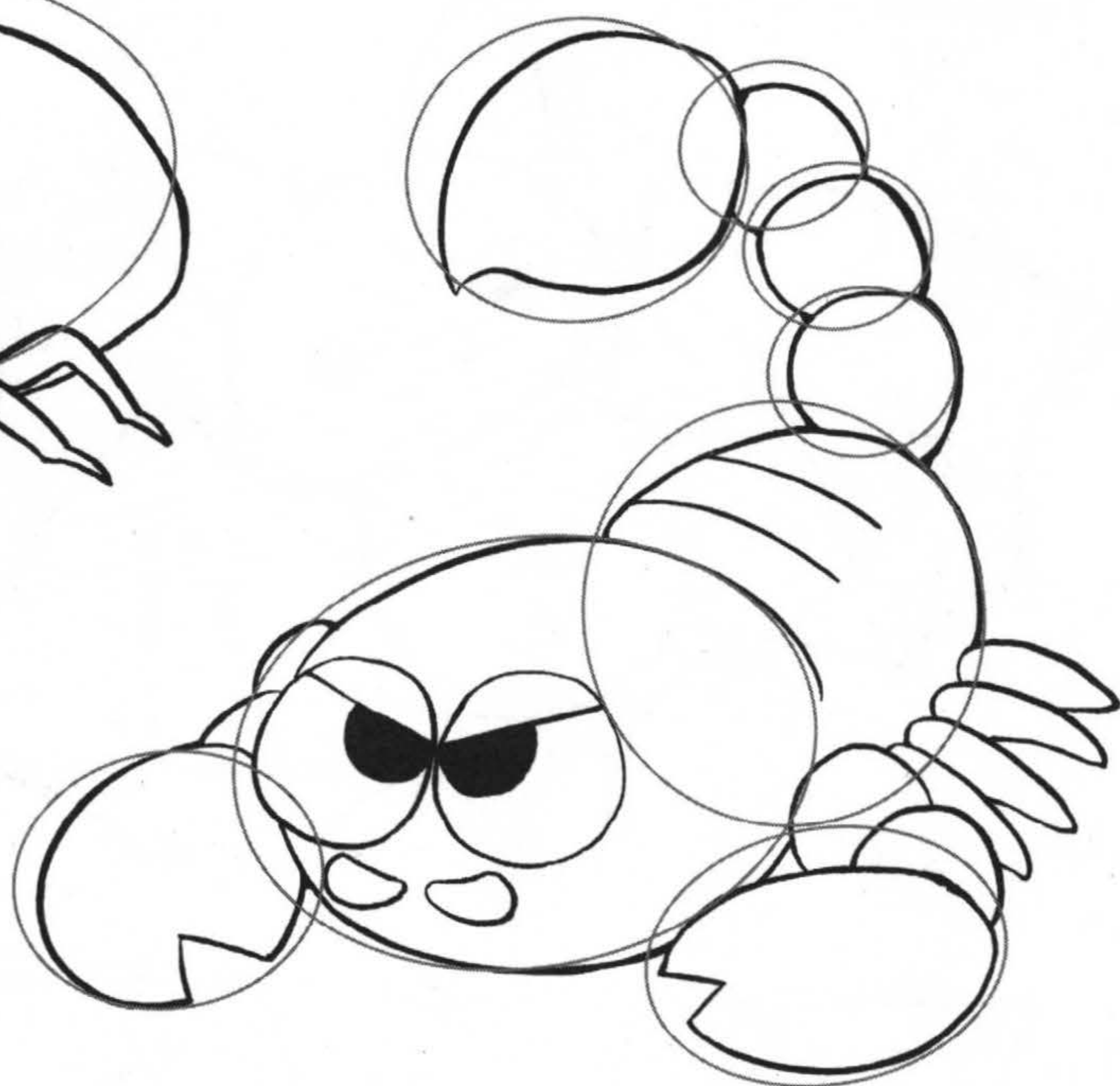
壁虎和蝾螈在外形上区别不大，在脚趾这样的小细节上有些不同，在小细节上下点功夫就可以创作出不错的Q版。

乌龟

Q版画法

拟人画法

如果画成人的话……

眼睛暴突出来显得很有个性。

变色龙

Q 版画法

变色龙的特征就是眼睛可以转向任何方向。两侧眼睛可以同时画出来。画正侧面的时候，与其让眼睛看着前方，不如看着后方来得更像变色龙。可以试试让它眼睛看前面，但是总觉得好奇怪（笑）。

蝗虫 蝙蝠

Q 版画法

蝙蝠的脸长得很可爱。所以要将这一点强调出来。

独角仙 蝎子 蟑螂

Q版画法

画昆虫的时候一定要让昆虫的整体形态比较精致才行。不能画太大，或者画得太长。要画得好像可以放到商店里抓毛绒玩具的机器里去。

龙

Q 版画法

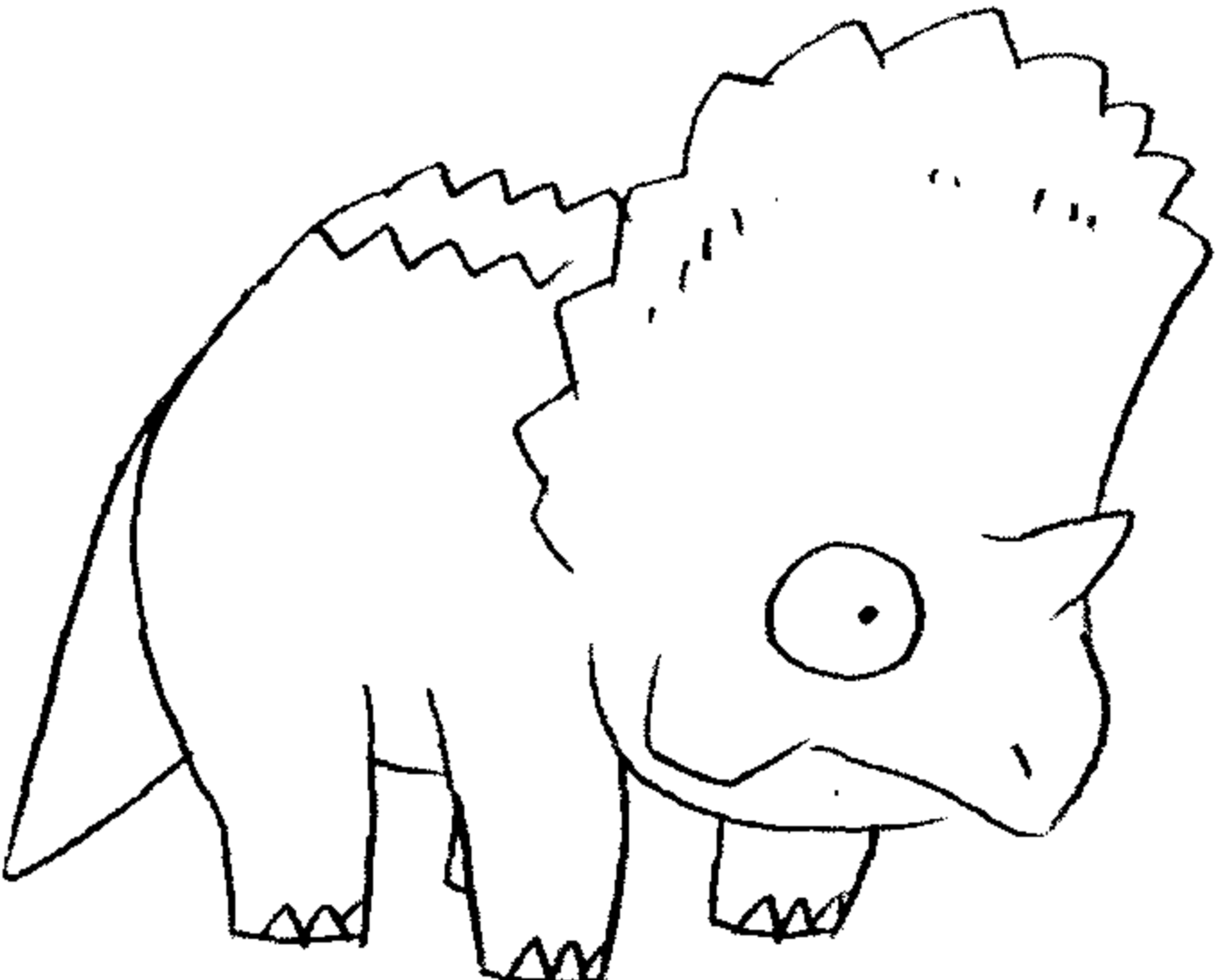
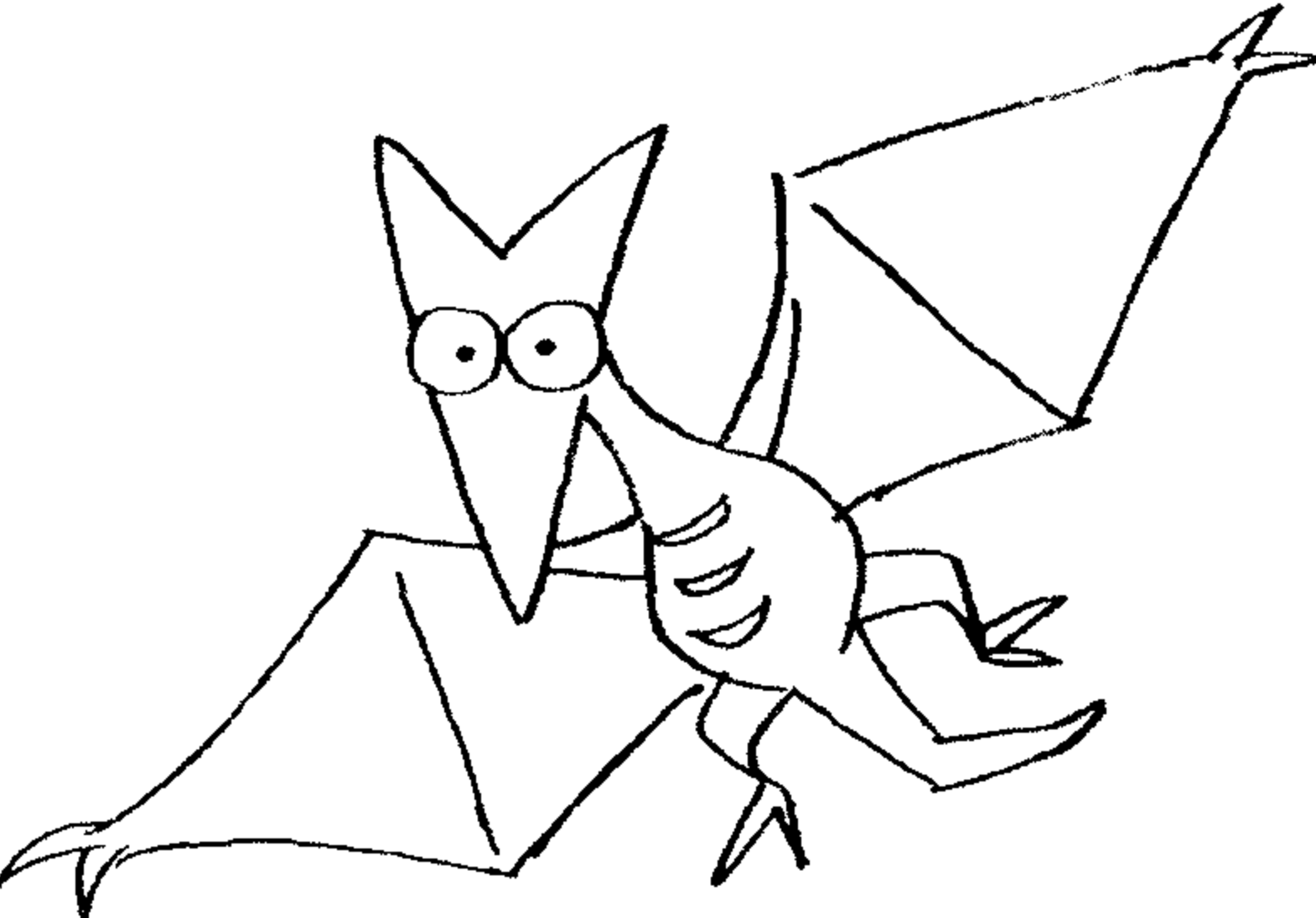
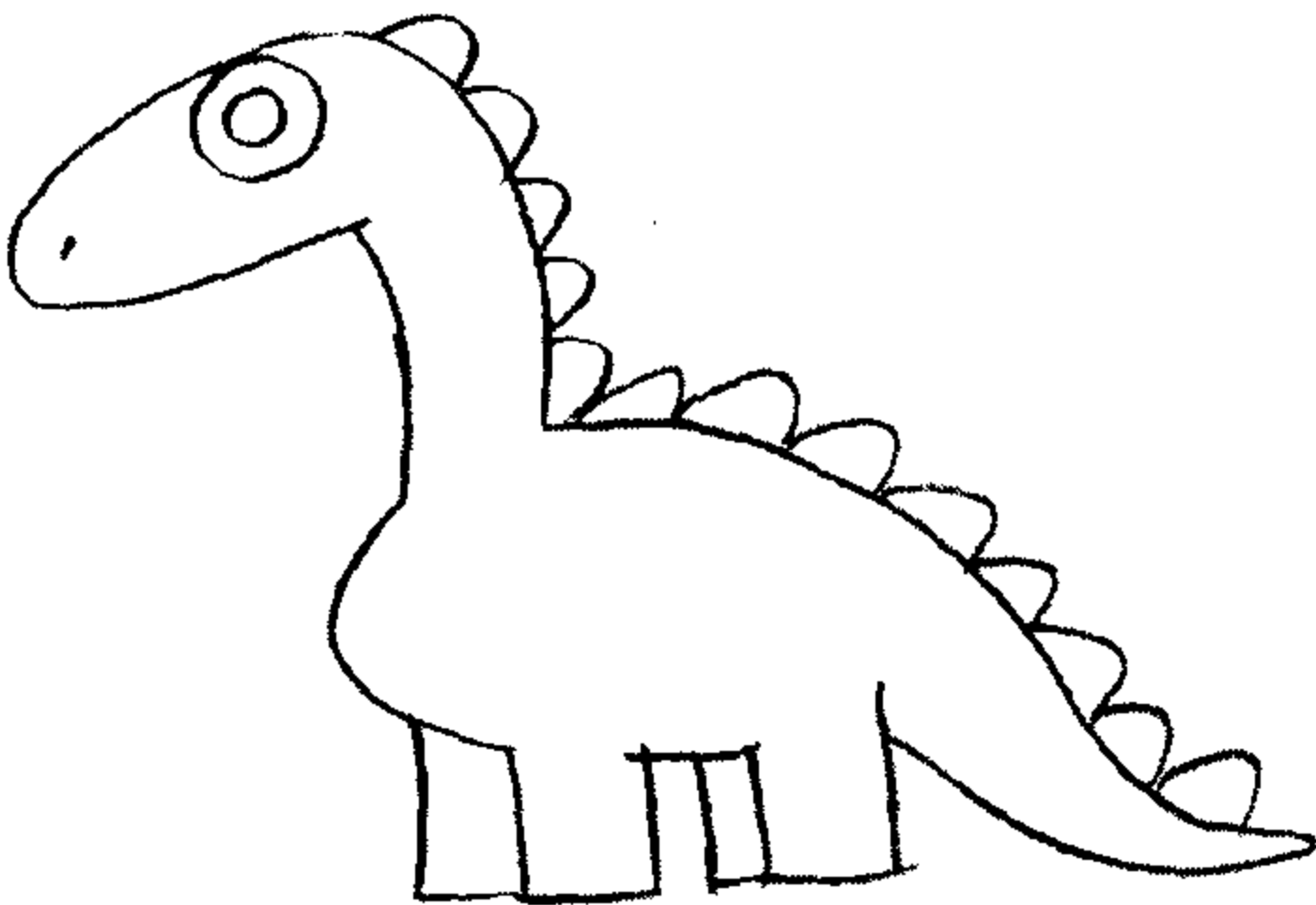
ONE POINT 一个重点

龙是传说中的生物，没有实际的参照。所以没有所谓的“像不像”的问题。所以画龙的时候就以鳞片和角为特征，角是可以突出的，鳞片画得多了可能会不好看，所以简略的画出来就好。

NG 例

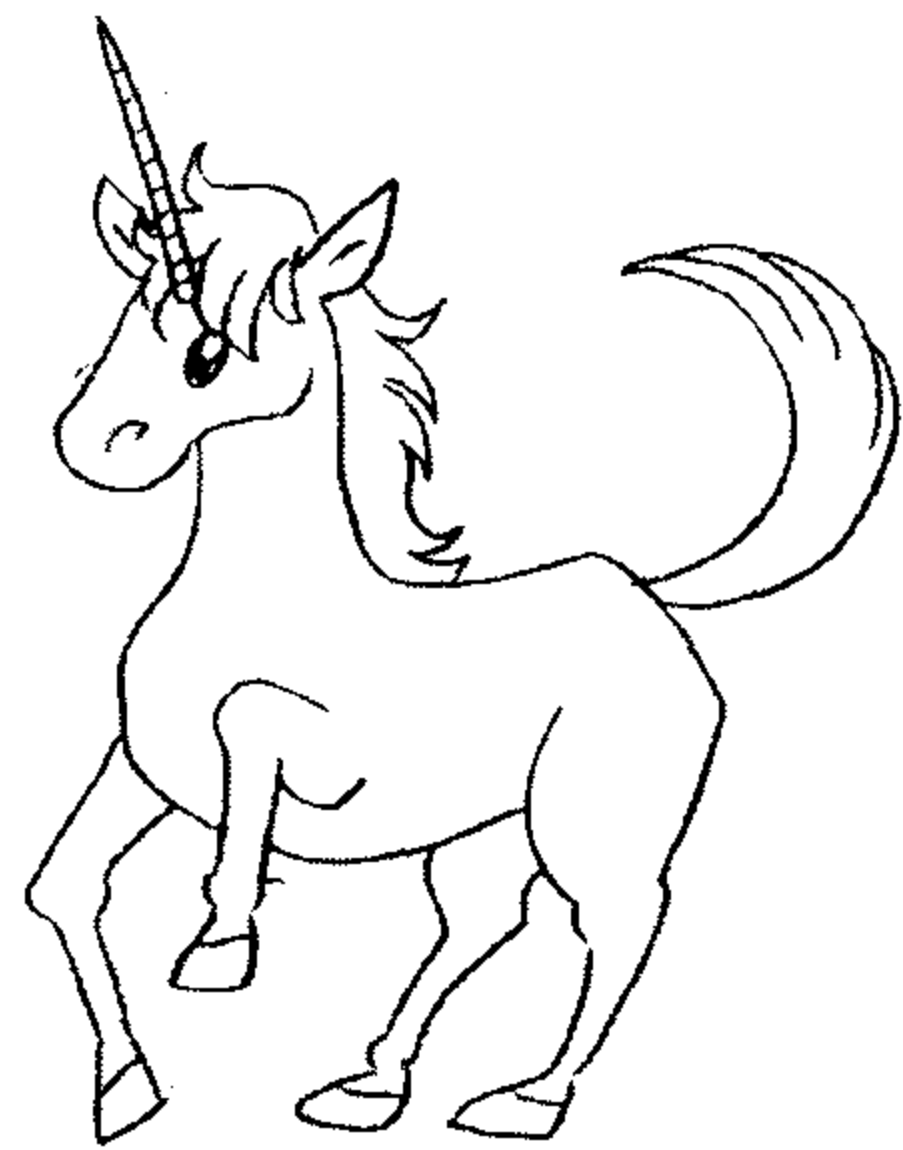
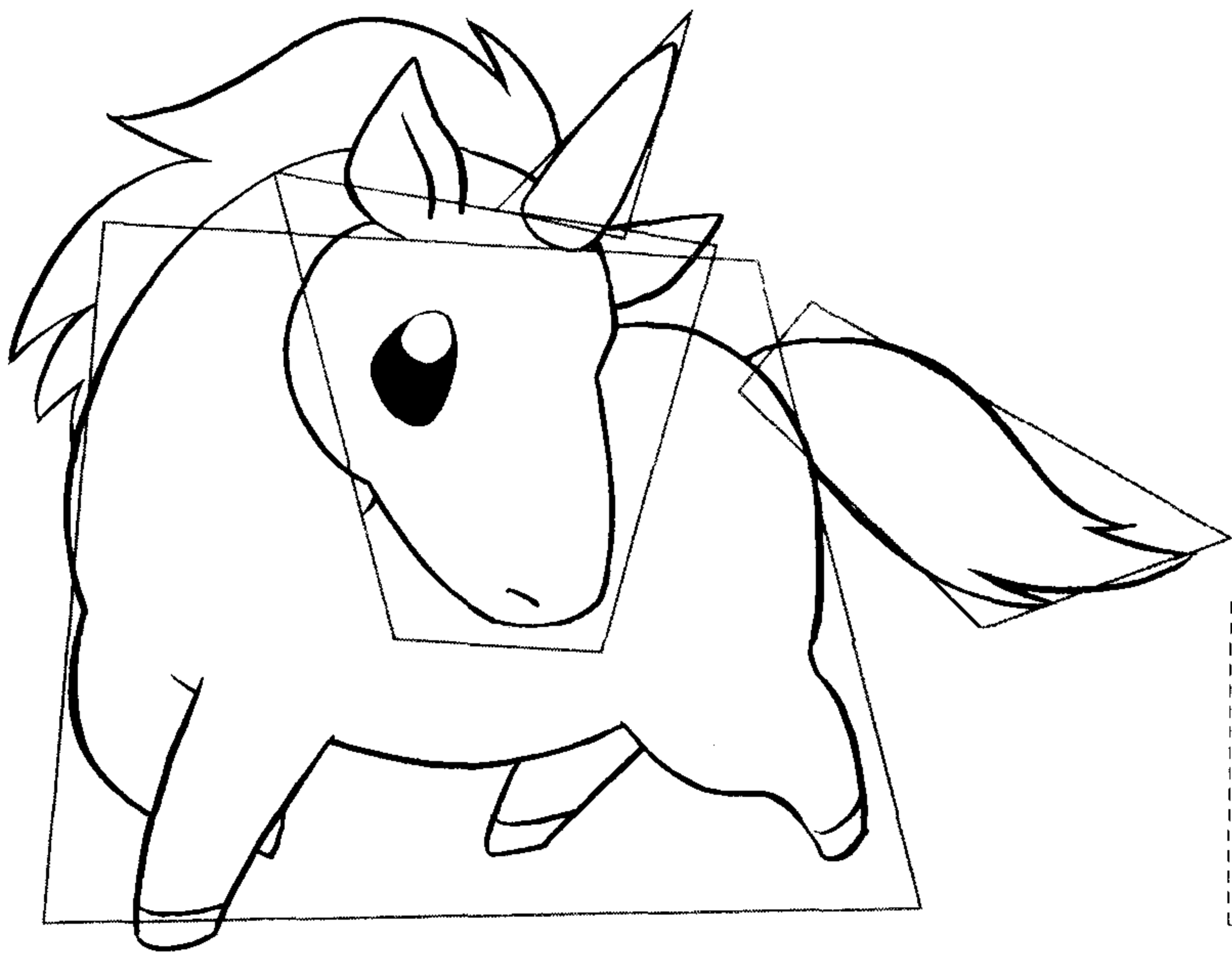
头和身体的比例不好，身体上的角也太多了，应该省略一些。

龙是会喷火的。喷火的时候张开嘴就喷不如伸长脖子喷来得更有样子。还有会喷冷气的龙呢，试着画画看吧。

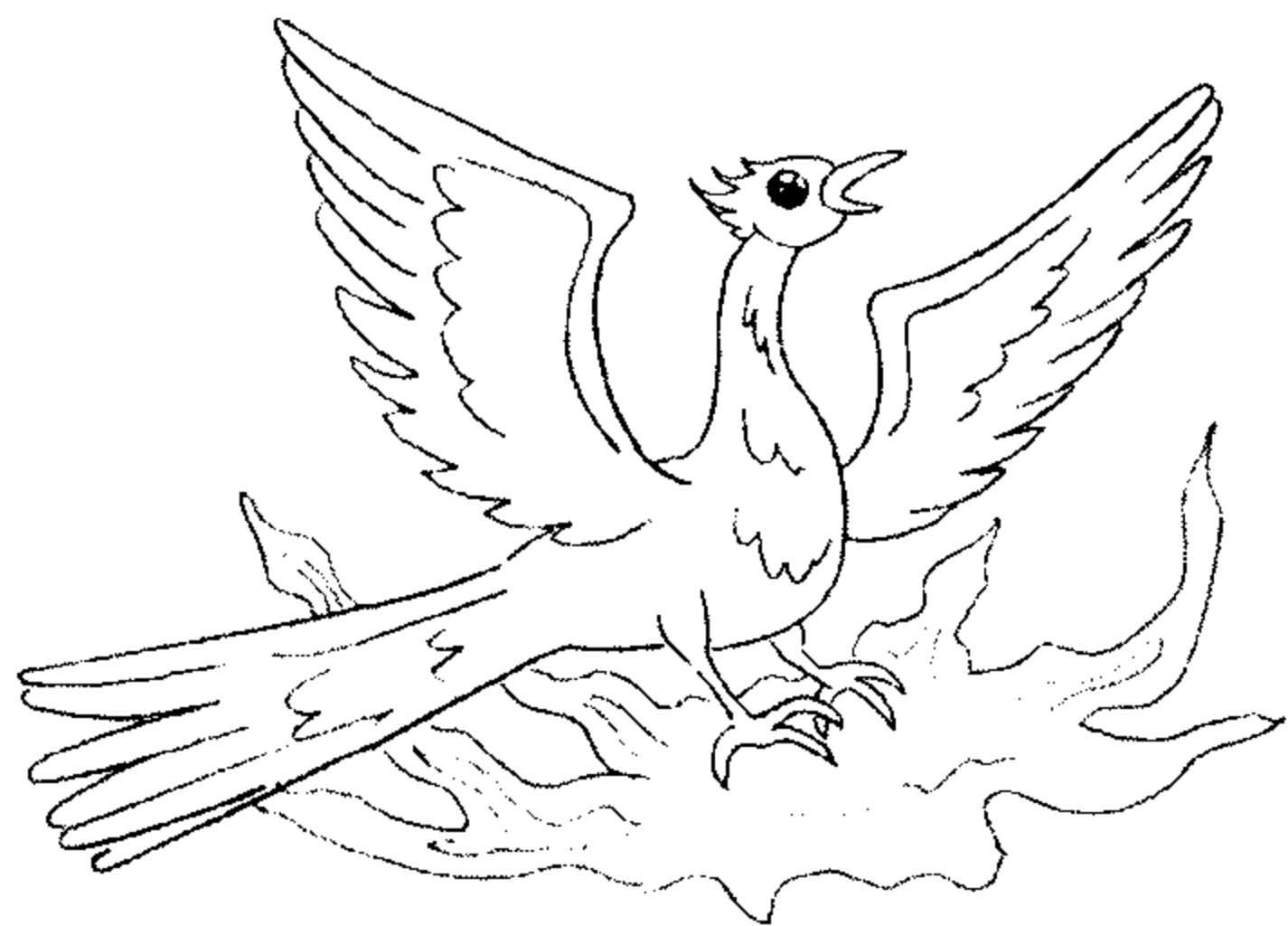
恐龙

这里展示的拟人化角色是我以前参与企划的草稿作品。大家可以参考一下。

天马　独角兽　火鸟

ONE POINT 一个重点

同样是传说中的生物，没有实际的参照，基本上就是马的形态，想象马的造型来进行变形处理，然后再加上翅膀等部分就行了。

一个重点

独角兽和天马一样，以马为基本造型来考虑就能很快掌握。

又有角又有翅膀的马……叫啥呢……？也不是天马吧……

一个重点

火鸟也是一样没有一个标准的样子，想像着火之鸟，然后改变普通鸟的一些细节后，看起来还是不太像样。必须要把组成身体的局部本身变成火，不然就没有那个感觉。

怎么把神话里出现的动物变成Q版

Answer

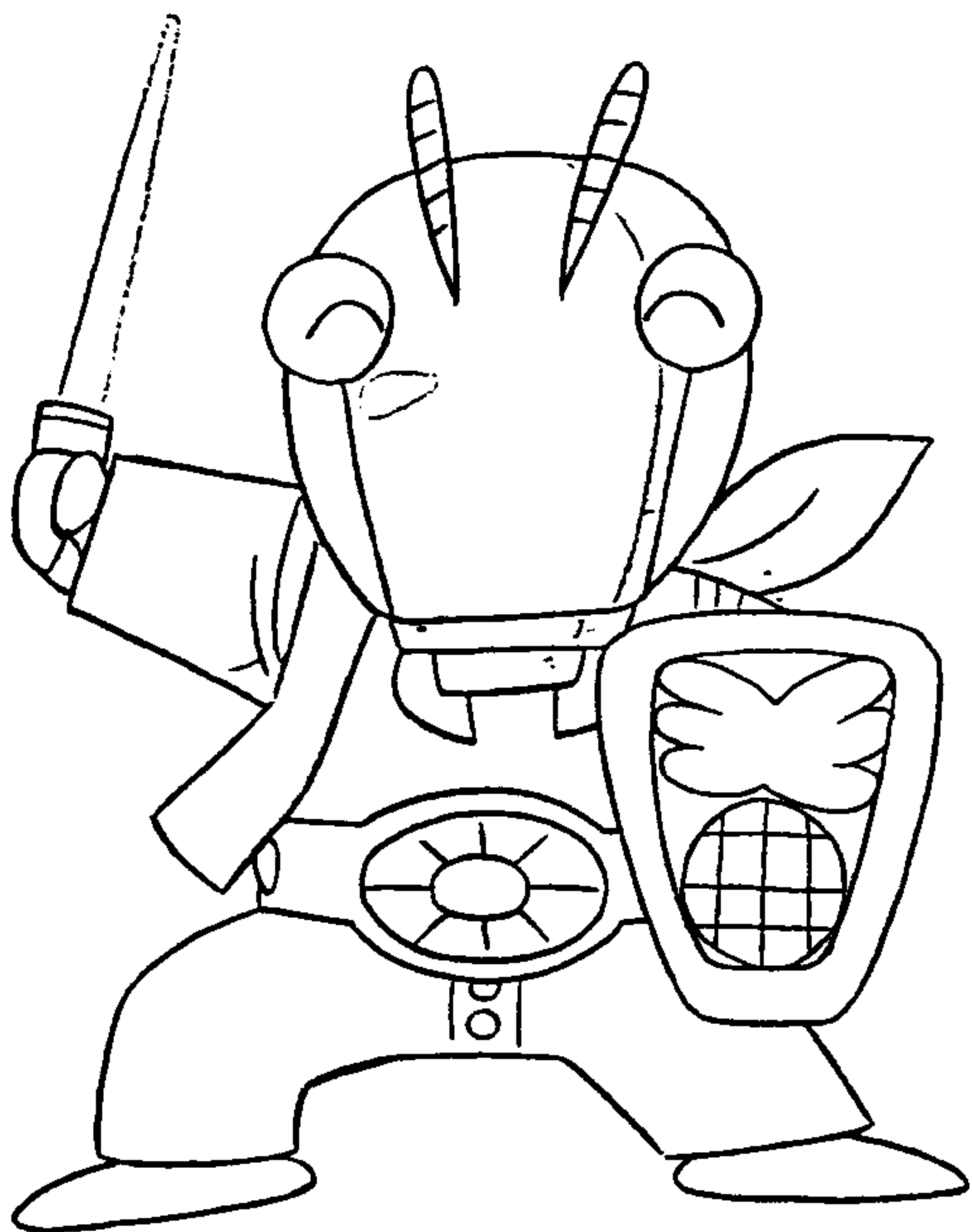
方法和动物的一样。只要抓住特征问题就简单了。那么神话里出现的动物用什么来作参照比较好呢？有很多人一遇到与天马呀，龙呀相关题材的作品就来问我应该怎么画才好，因为这些生物是空想出来的，没有实物，所以我们必须自己想出它的最大的特征然后设计出造型。

游戏插图集

GAME Illustration Gallery

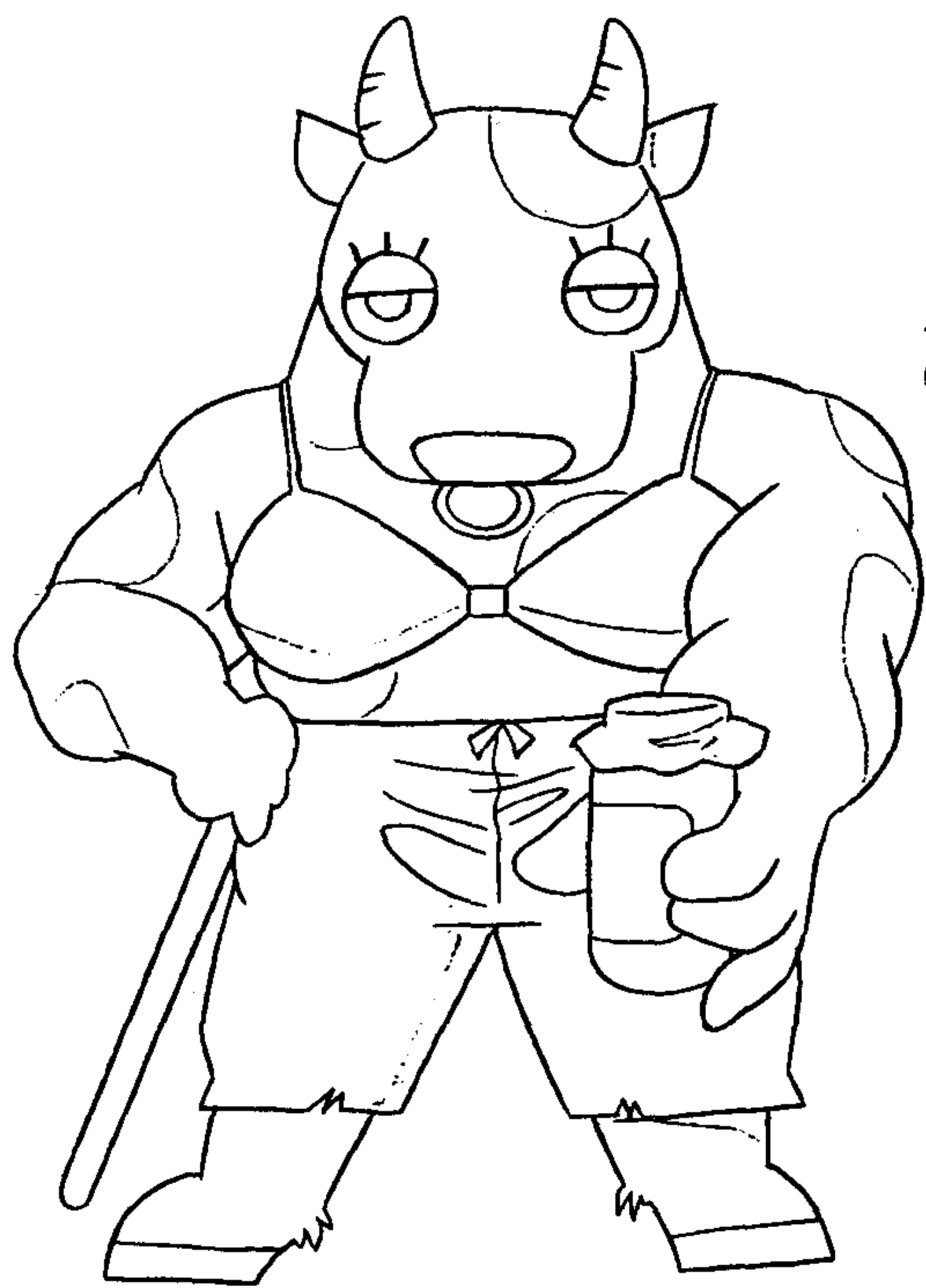
这里介绍一些我设计的游戏角色。因为都是10年前的作品了，所以现在看来不是很成熟，但如果能给大家一些启迪，我将感到很荣幸。

Hopper Mask

这是蝗虫和人类的结合体……看起来毛毛躁躁的样子（笑）。看看皮带的样子还有盾上的地球和鸟，知道的人肯定看出这是多么有年头的东西了吧（苦笑）。

在某个摇滚乐队很红的时候创作的作品。以恶魔为形象，绵羊的角和眼睛，还有蝙蝠的翅膀。

Demonhell Master

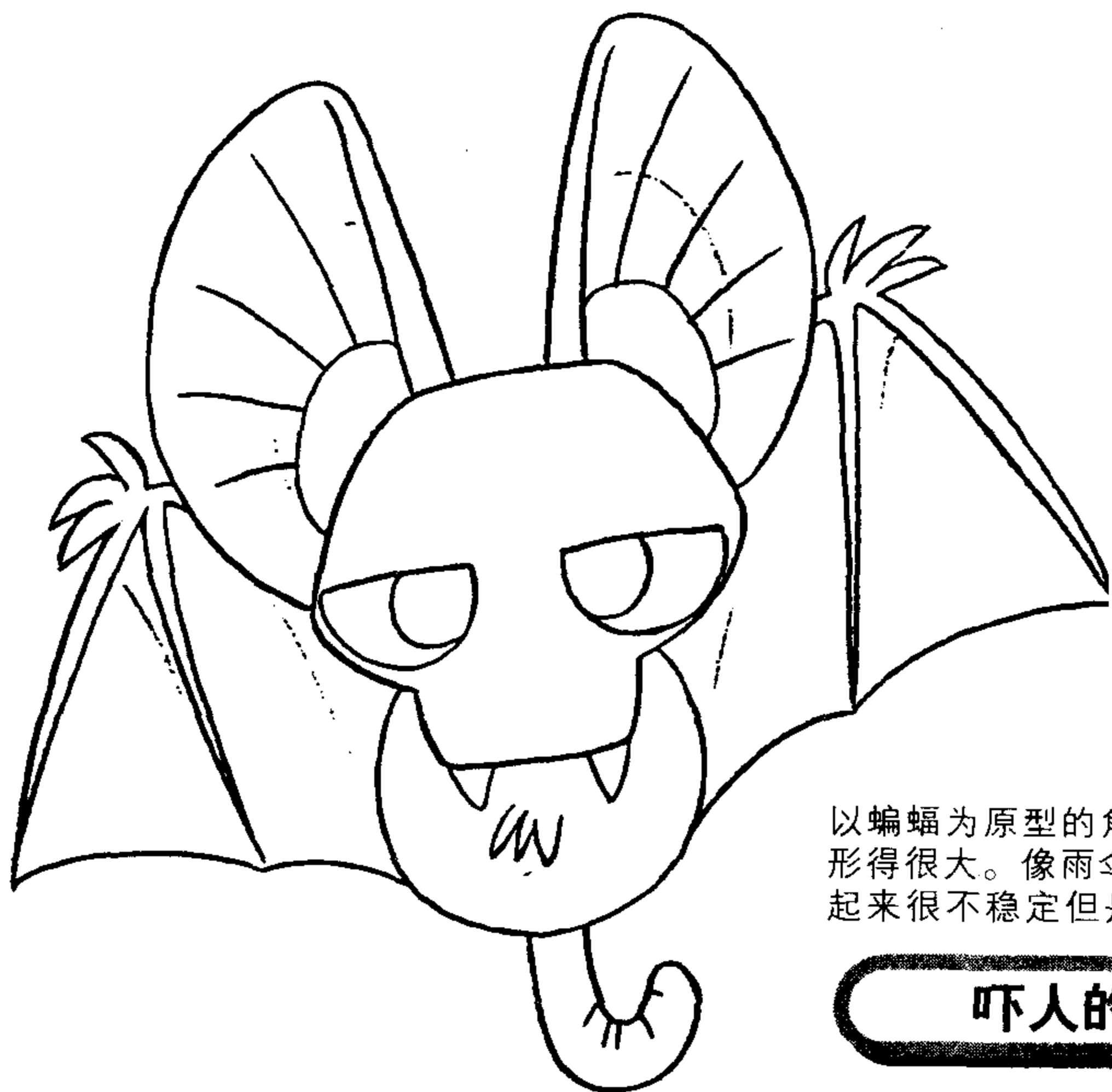
Muscle Chicken

好像某国的俚语就把胆小鬼称作"Chicken"……所以我就想创造一个很强的"Chicken"。用竹签子把对手串起来（笑）。

Milk Guts
因为喝牛奶所以很健壮！这么强壮的牛向你推荐牛奶你肯定无法拒绝（笑）。和Chicken一样的强健的角色形象。
狮子兰斯
可以看出来，这是以狮子为原型创作的形象。回想当时的情景，真是凑了很多角色一起来做呢。
长毛穆克
长毛狗战士。看不出来他是强是弱（笑）。脚关节保持原来的样子站立起来。

虎仔

以在日本全国各处出售的老虎为原型设计的角色。个人觉得下半身的尺寸再稍微小一点就更好了。

小老鼠

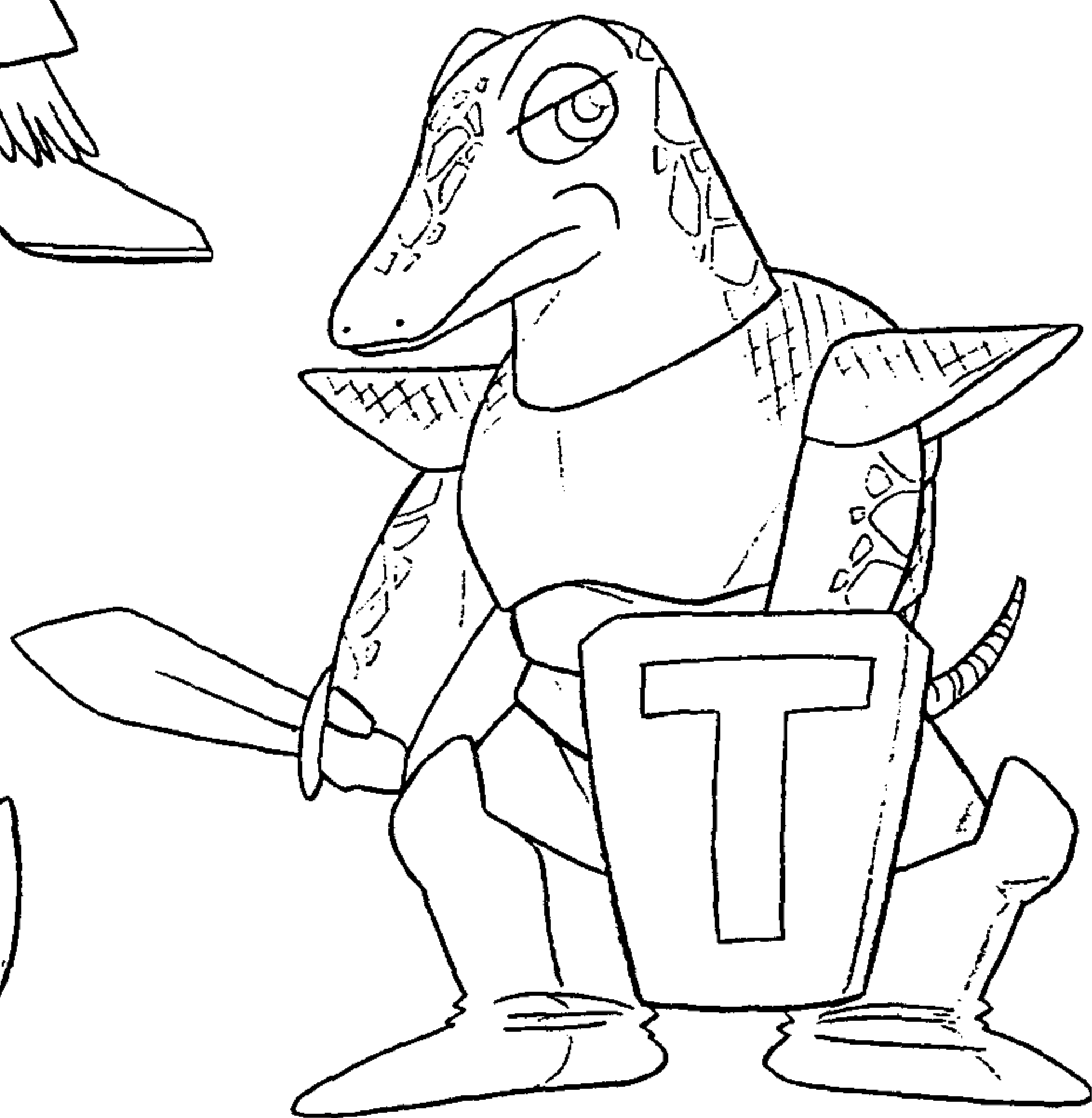
以老鼠为原型，让它显得像个忙忙叨叨的小偷。这个姿势是它在跟其他恶党战斗的现代版的罗密欧与朱丽叶风格电影的衍生版。

以蝙蝠为原型的角色。主要将耳朵变形得很大。像雨伞手柄一样的脚，看起来很不稳定但是也不会让人误解。

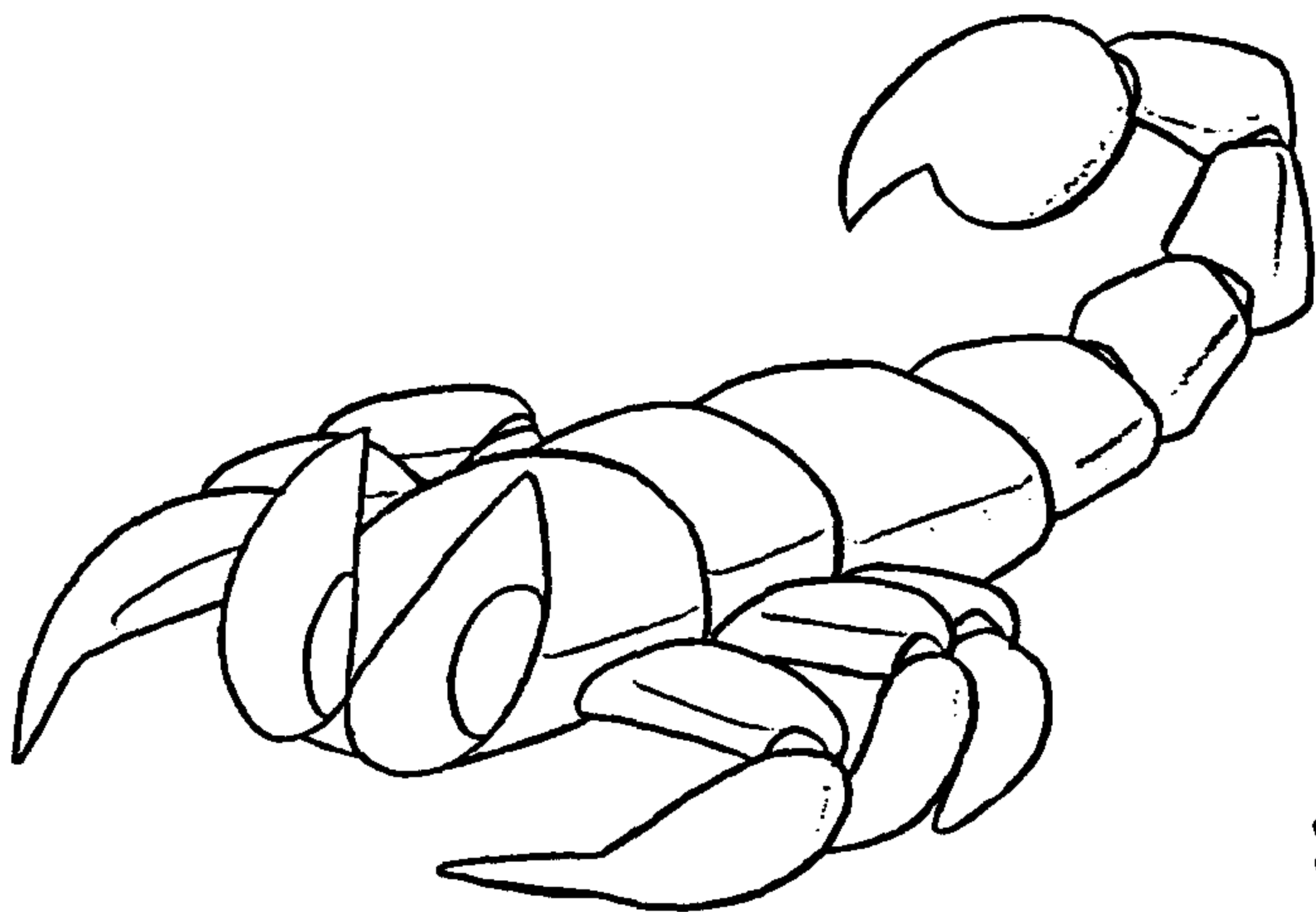
吓人的蝙蝠

大犀牛

以犀牛为原型创作的搞笑角色。名字表现了体形?

Battle Lizard

是爬虫类角色的主流。从某种意义上说创作起来没有难度。

这也是创作起来没什么难度的拟人化的狼。一般动画里出现的拟人化的狼差不多就是这种感觉。

野狼

剧毒楔子
把蝎子这种东西简单的机械化后形成的角色。眼睛的轮廓超出了头部之外的一个角色。
驭龙者
这也是很主流的一种角色，参照龙骑士创作。考虑到角色在之后故事中的演绎，设计的时候必须要考虑到各种角色的统一性。
如果让我现在修改的话，最要修改的部分就是身体的样子了。觉得头和身体各部分的比例不是很协调。
红龙

第3章

物品也能变成Q版的！

物品的 Q 版化

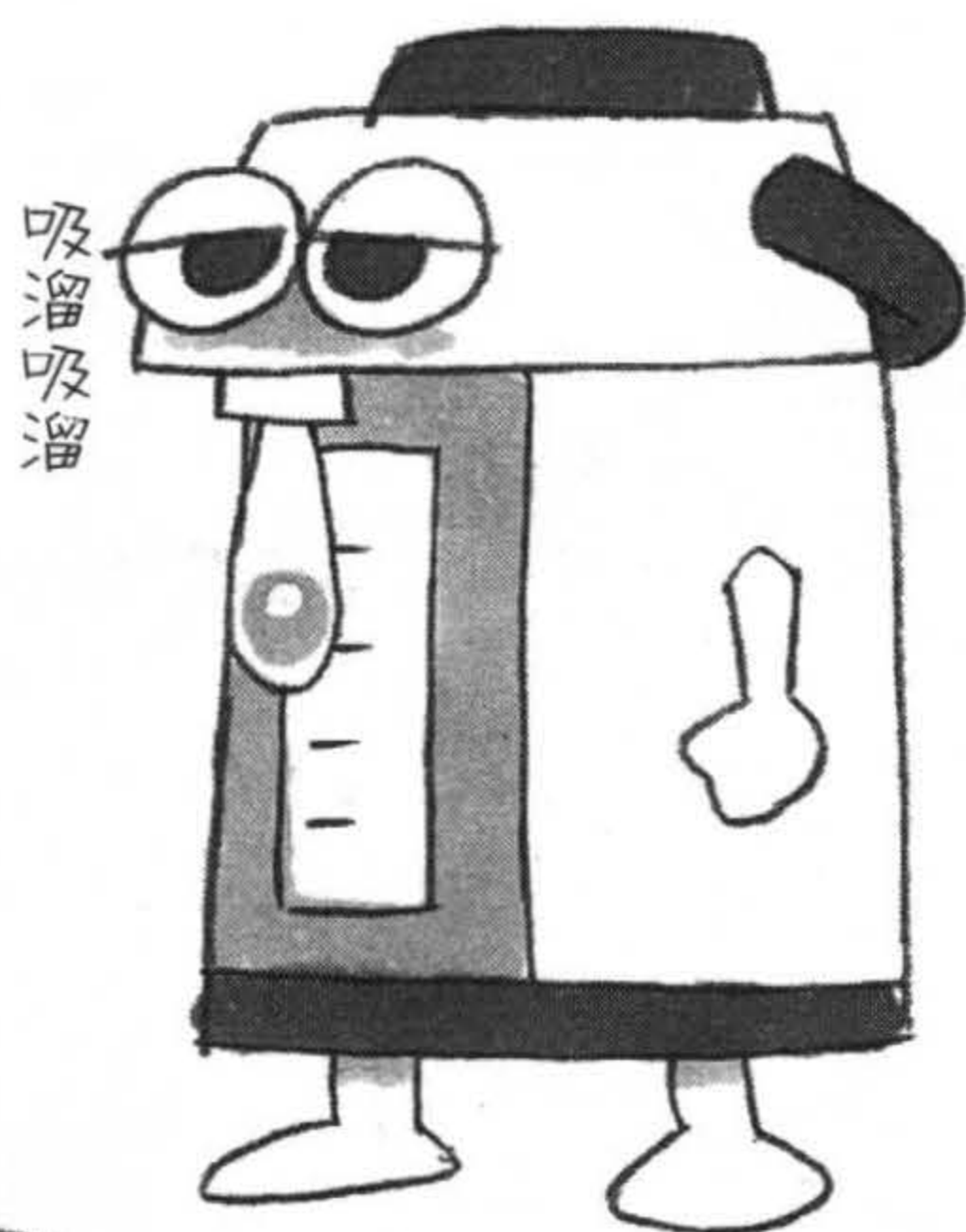
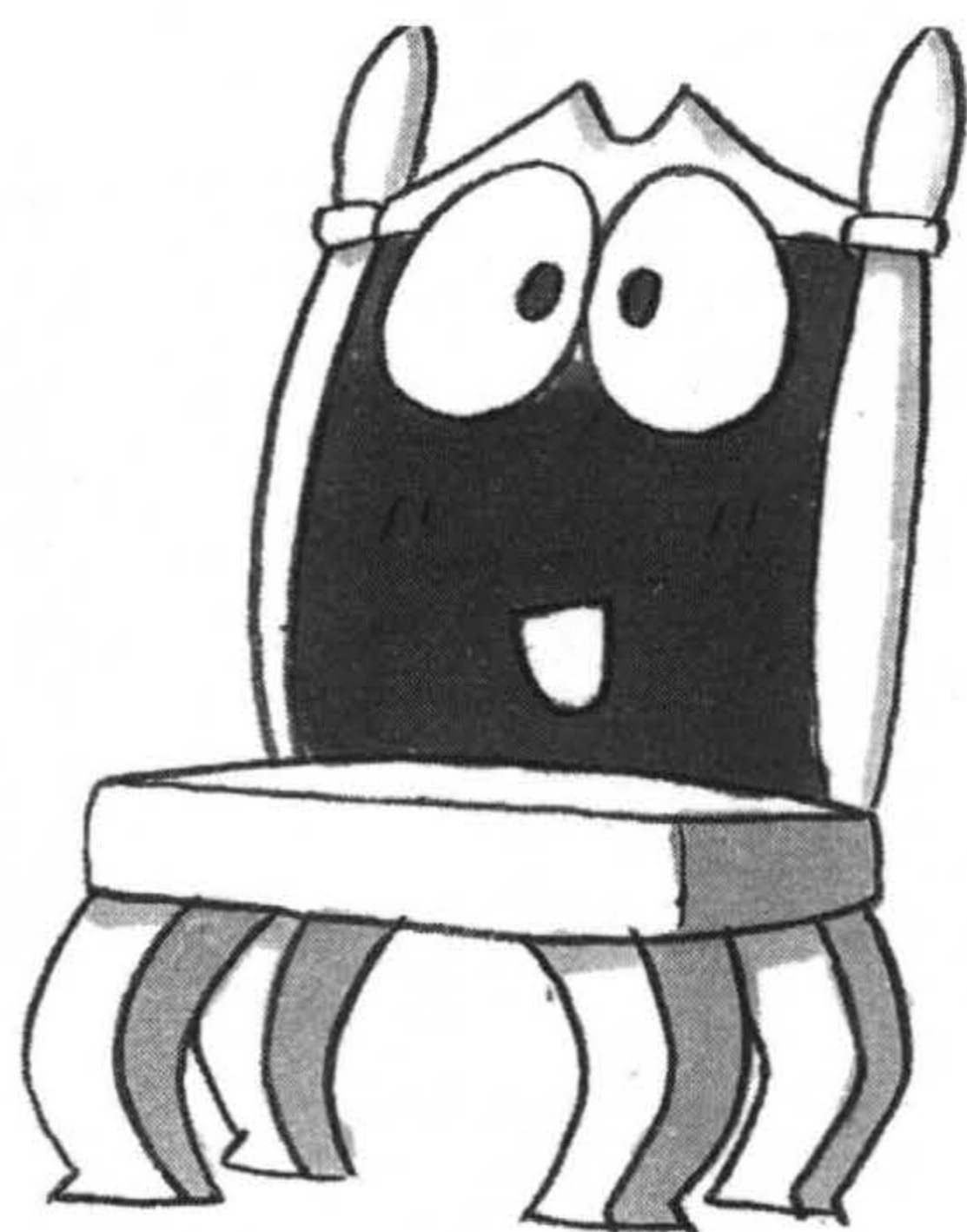
之前介绍的动物Q版，也是对有一定感情的生物进行变形的，这里要介绍的是如何对没有任何感情和自我意识，自己也不会的动的“物品”进行夸张变形。探讨让它们也拥有自我意识的手法。

大家可以看到很多外国的动画片里面的台灯会说话，茶壶会哭会叫会出声，能够表现出自己的感情吧？虽然这种演绎很常见，在这里就是要介绍如何让这些实际上是没有感情的东西活起来。在这里同时教授大家“物品的Q版化”和“物体的拟人化”两个方面。可能会比较难掌握，请大家加油吧。

拟人化的重点

物品的 Q 版化的一大难点就是它不会动。所以要想好让它动起来还是就设计这么静止的。

拟人化的重点

如果需要让它动起来的话，就首先把它想象成人类，想好它的哪一部分可以对应人类的哪一部分。

拟人化的重点

椅子的腿就是“脚”，可以和人的腿对应，然后胳膊在哪里呢？这必须要考虑好，不然别人看了会搞不懂的。

拟人化的重点

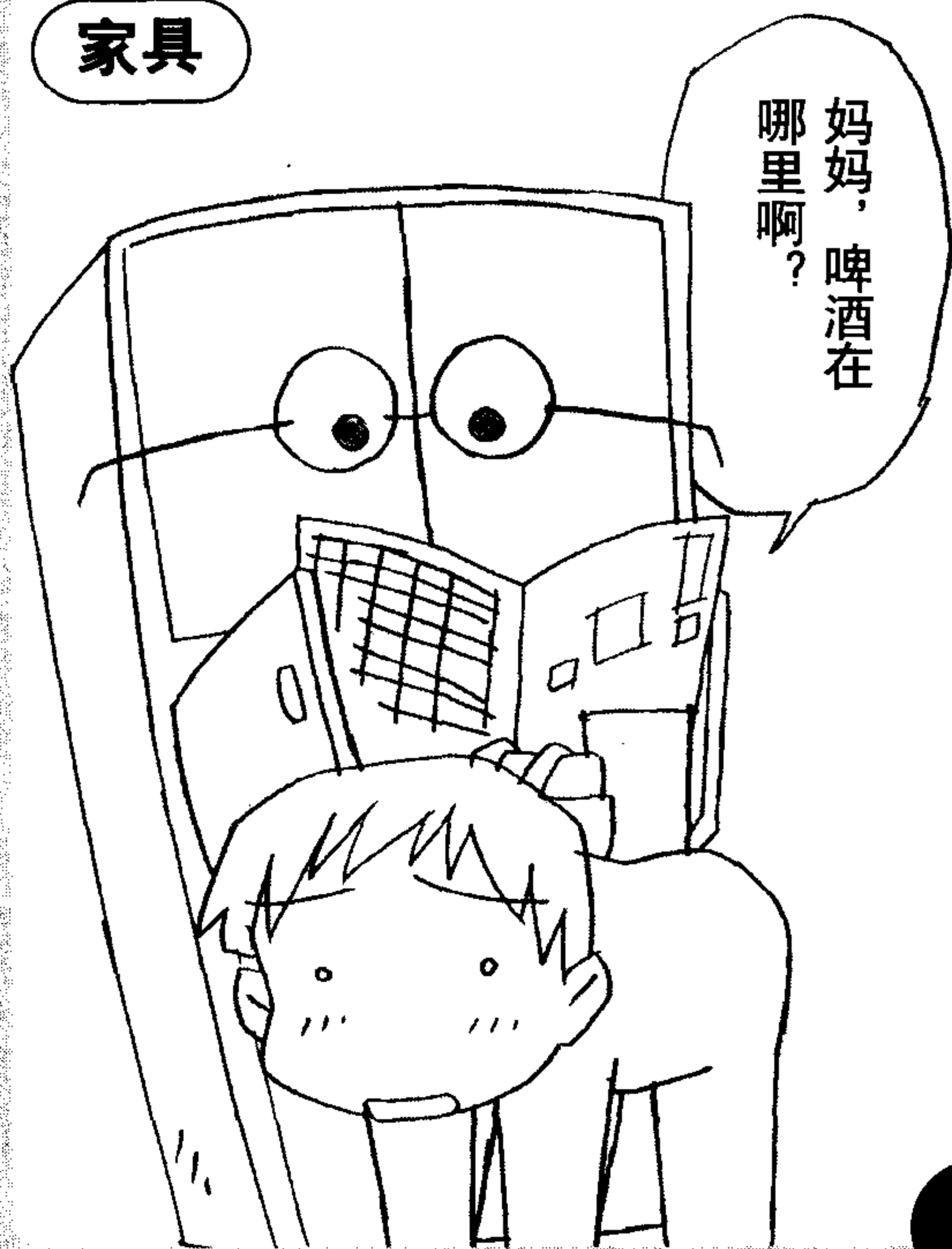
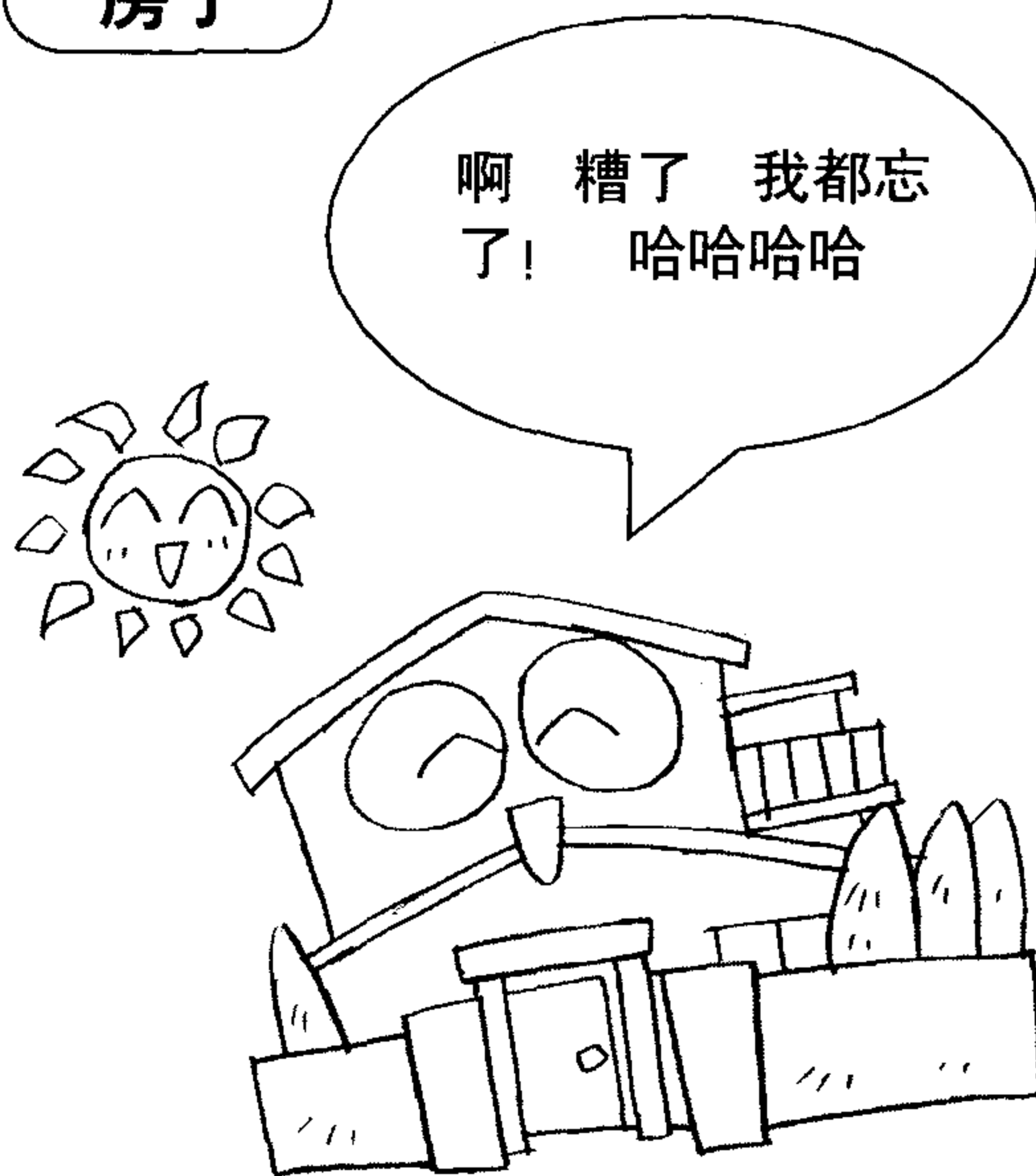
感情的表现就如同前面所说的，只要给物品加上适当的脸就可以了。想想它如果是人，脸应该在什么位置吧。

拟人化的一家 四格漫画

爸爸，你怎么还喝啤酒，星期天不是说好了带我们去游乐园的嘛！

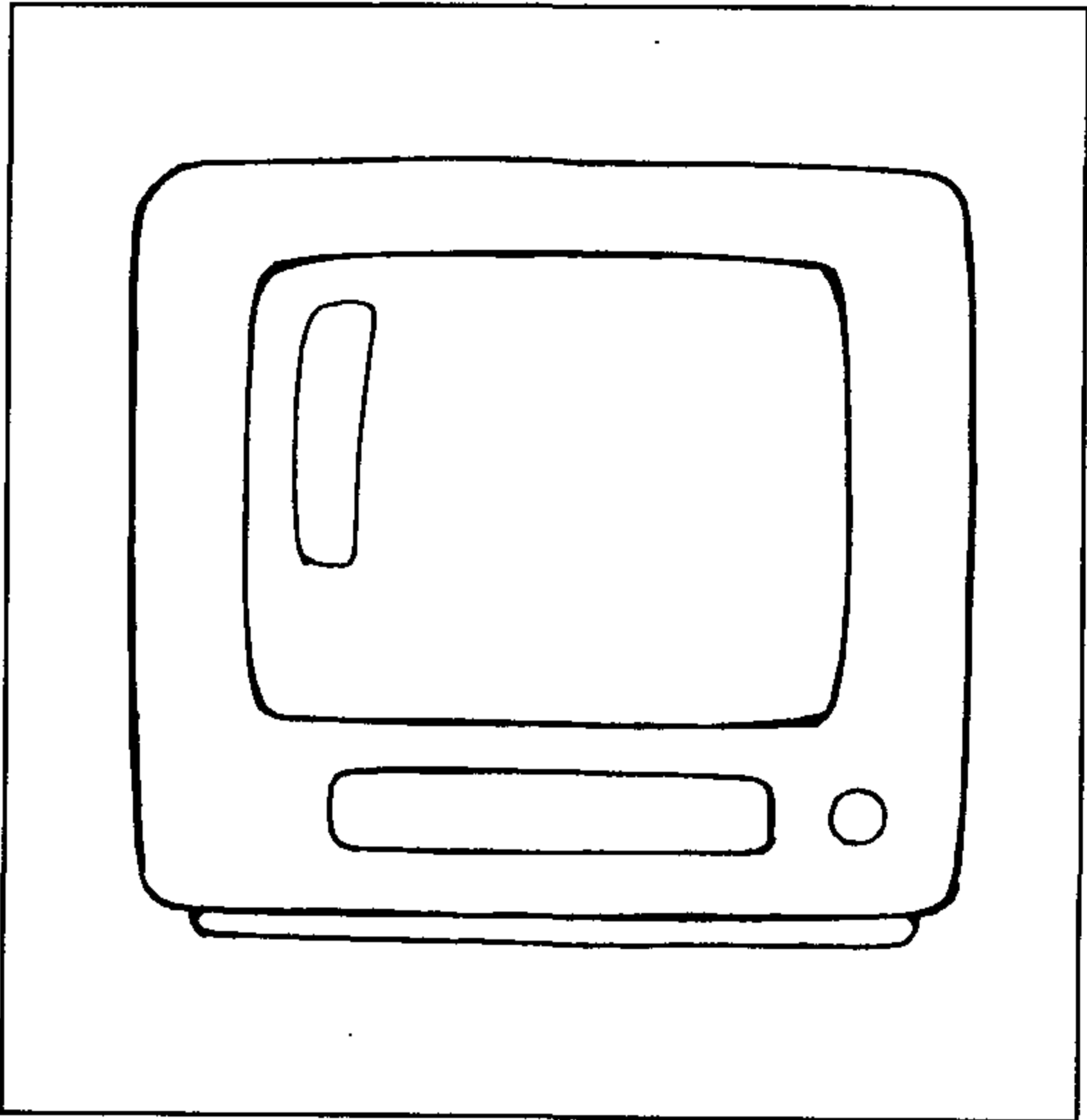
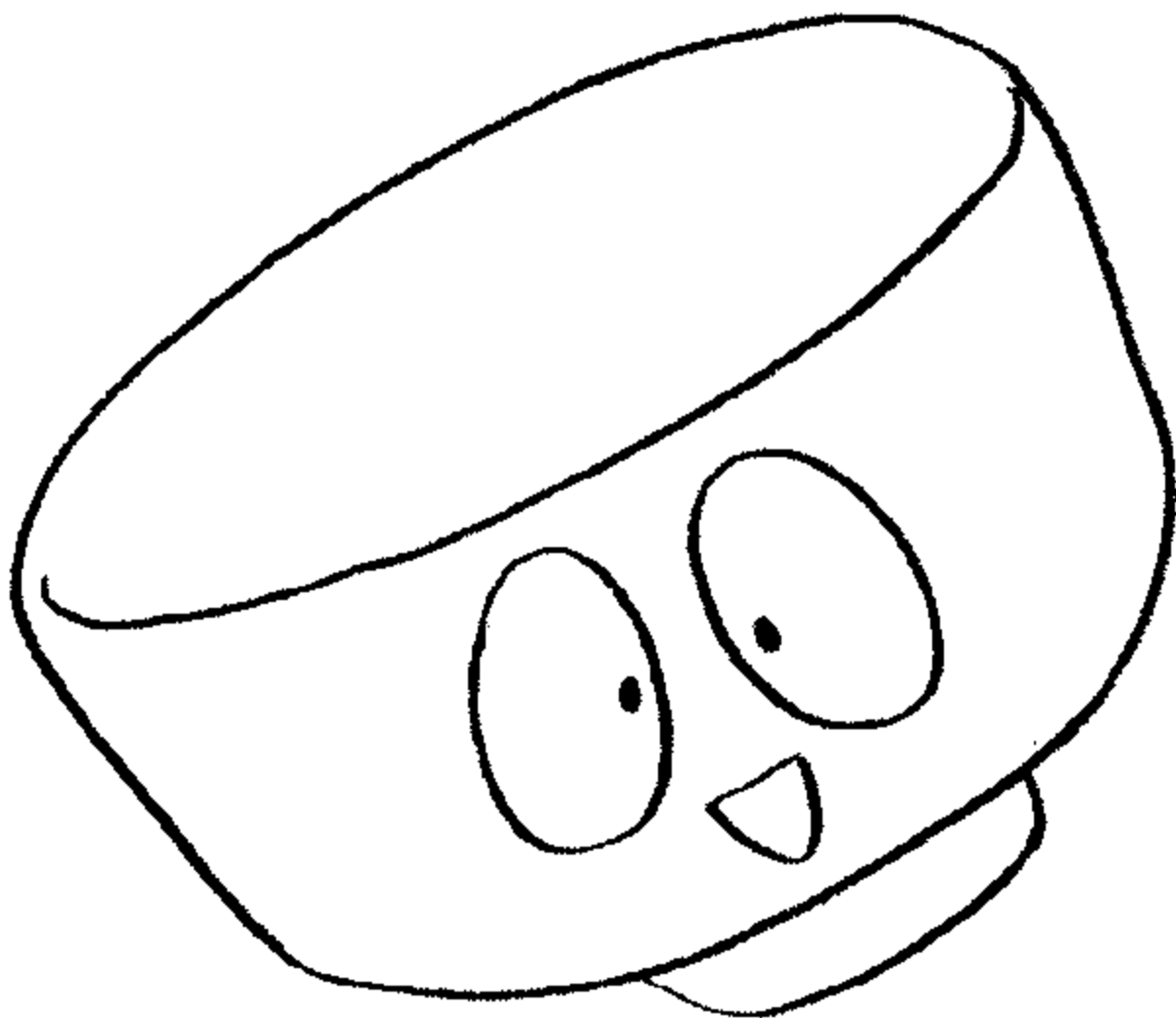
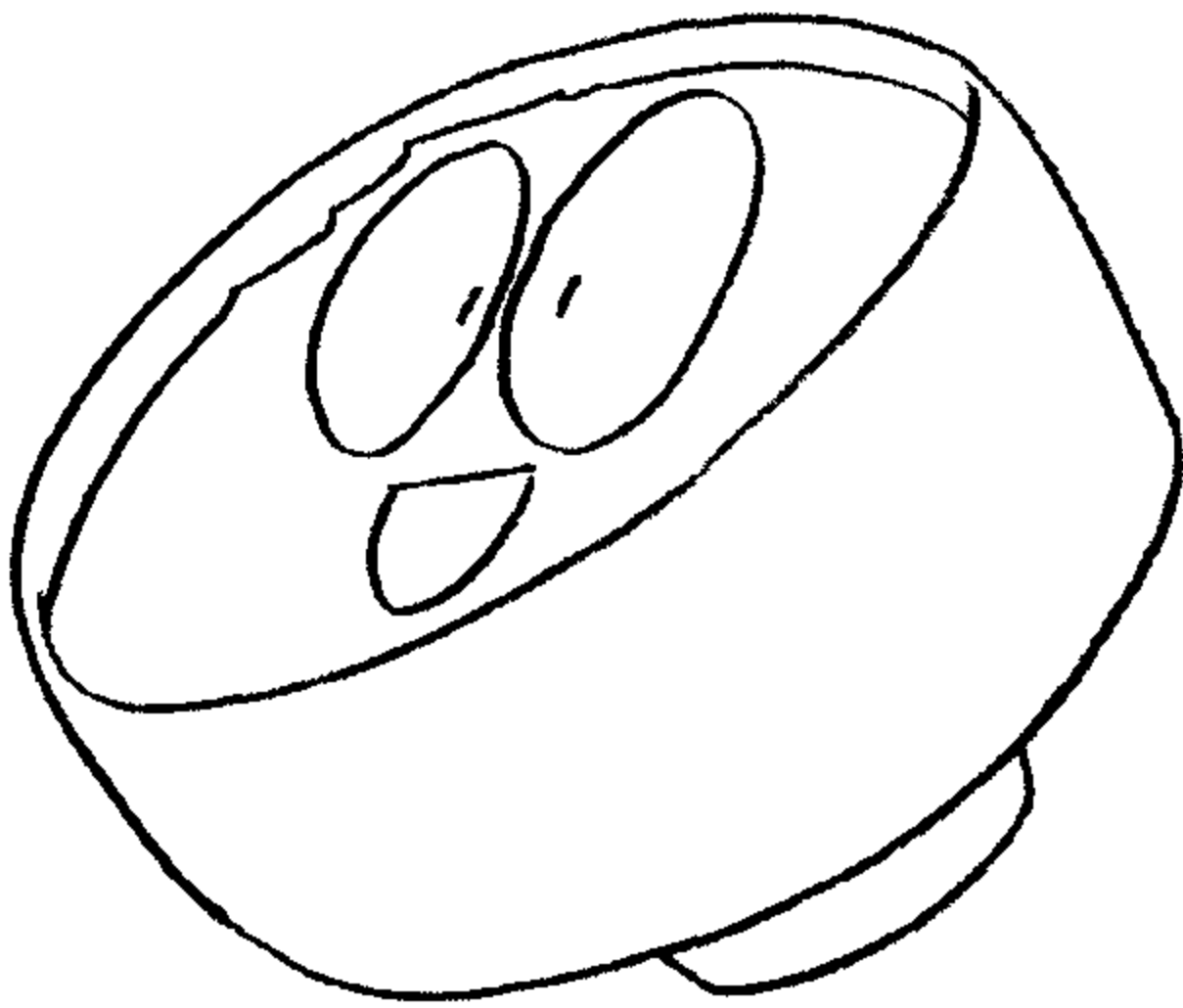
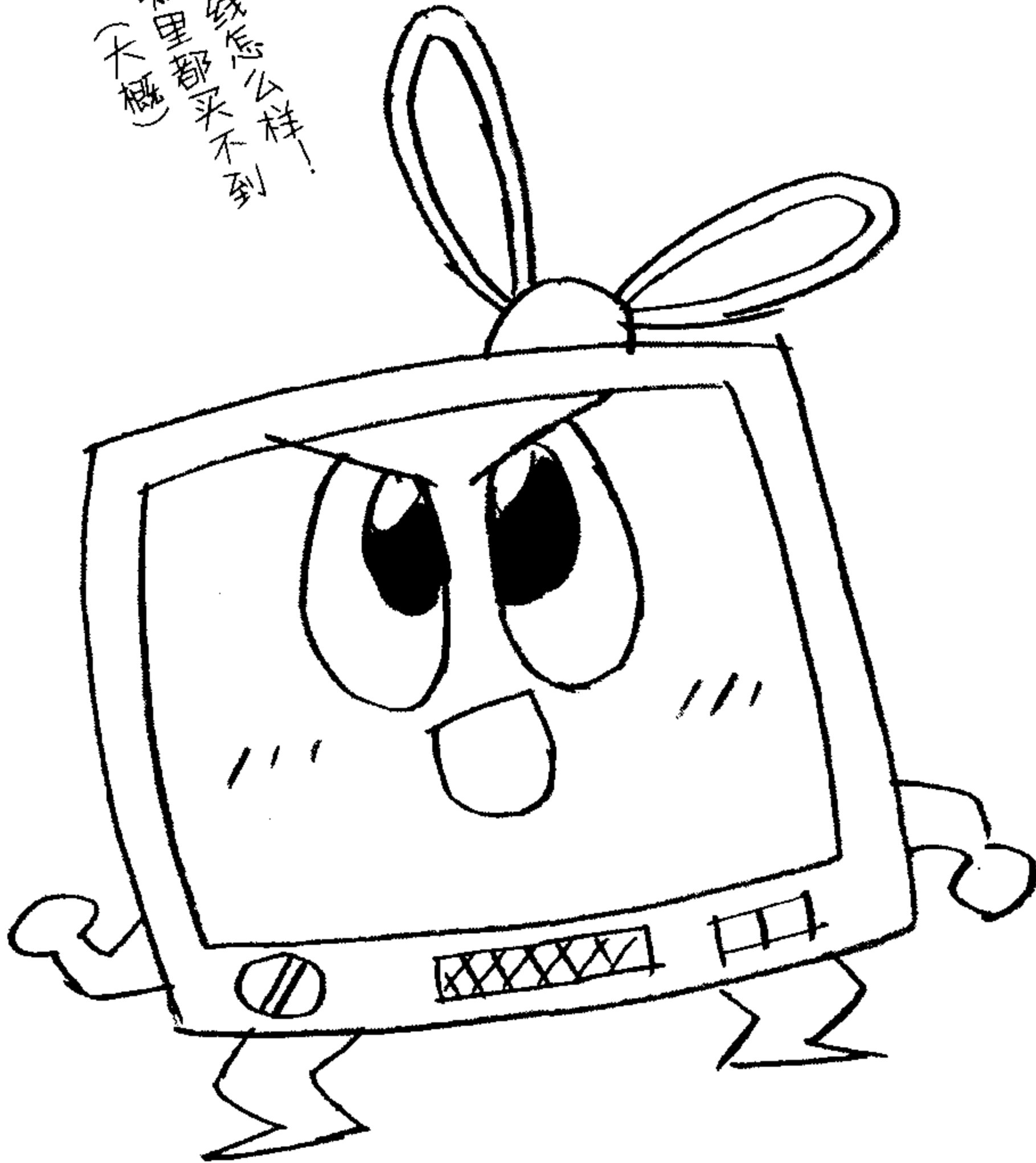
3

房子

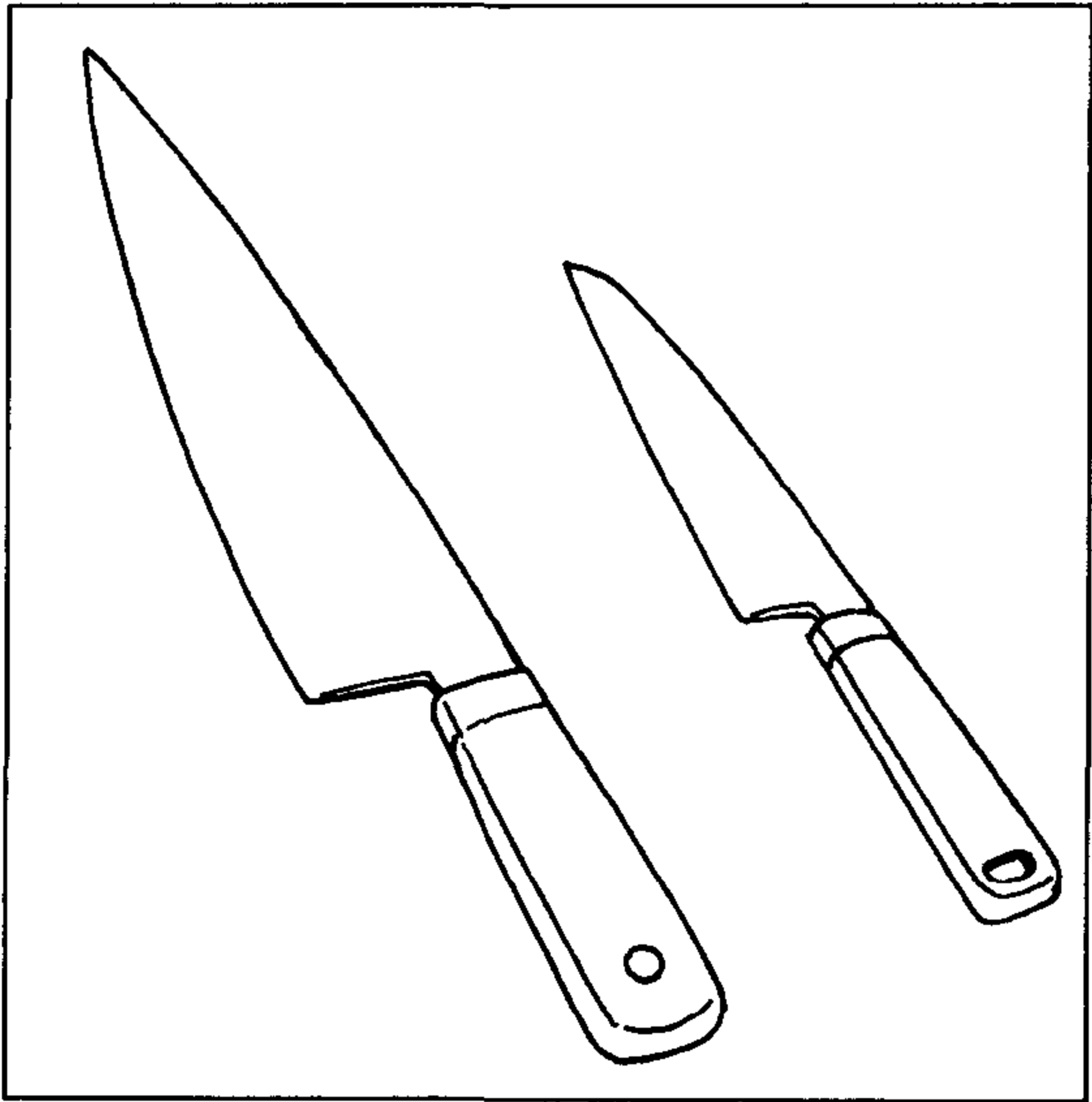
啊 糟了 我都忘了！ 哈哈哈哈

4

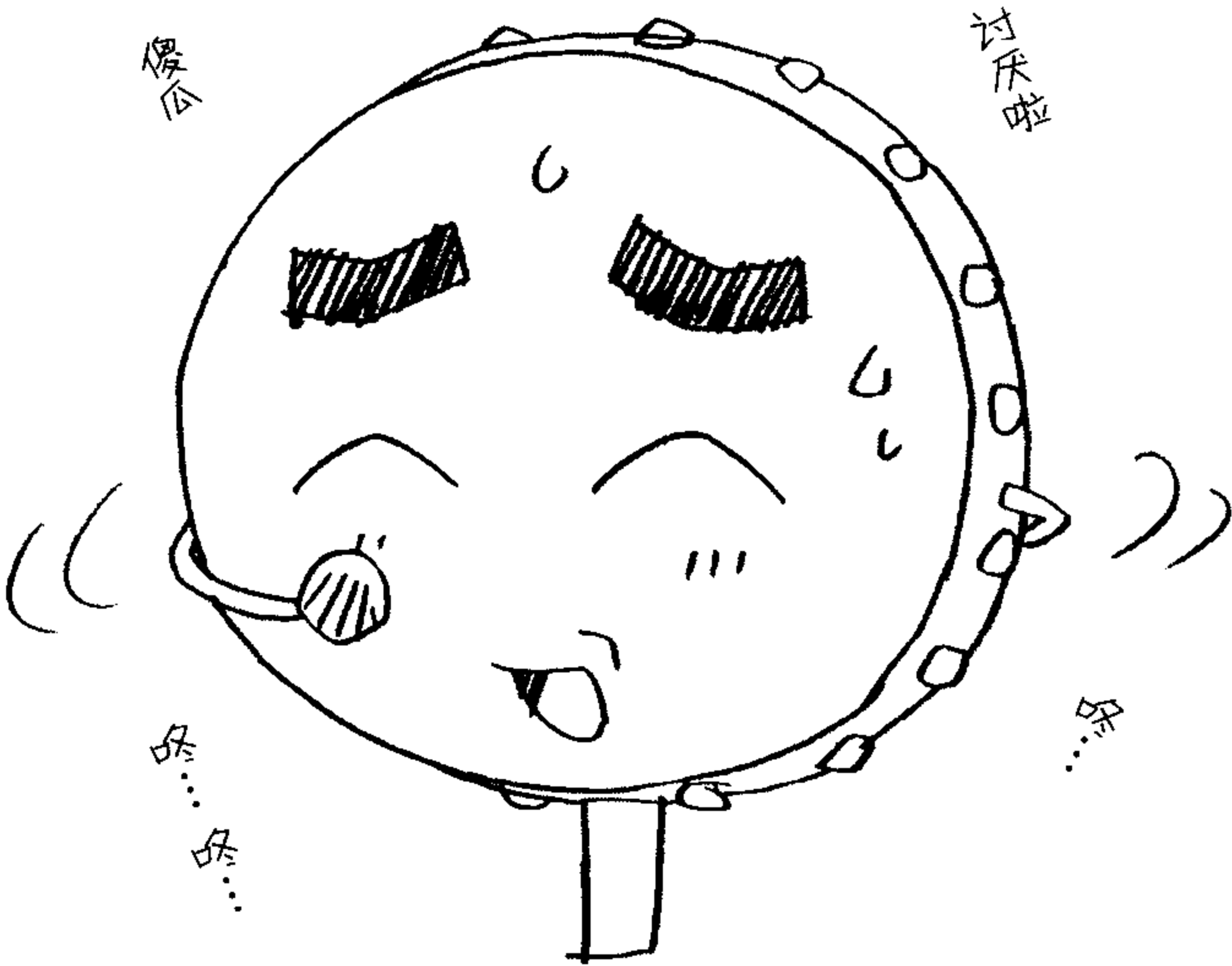
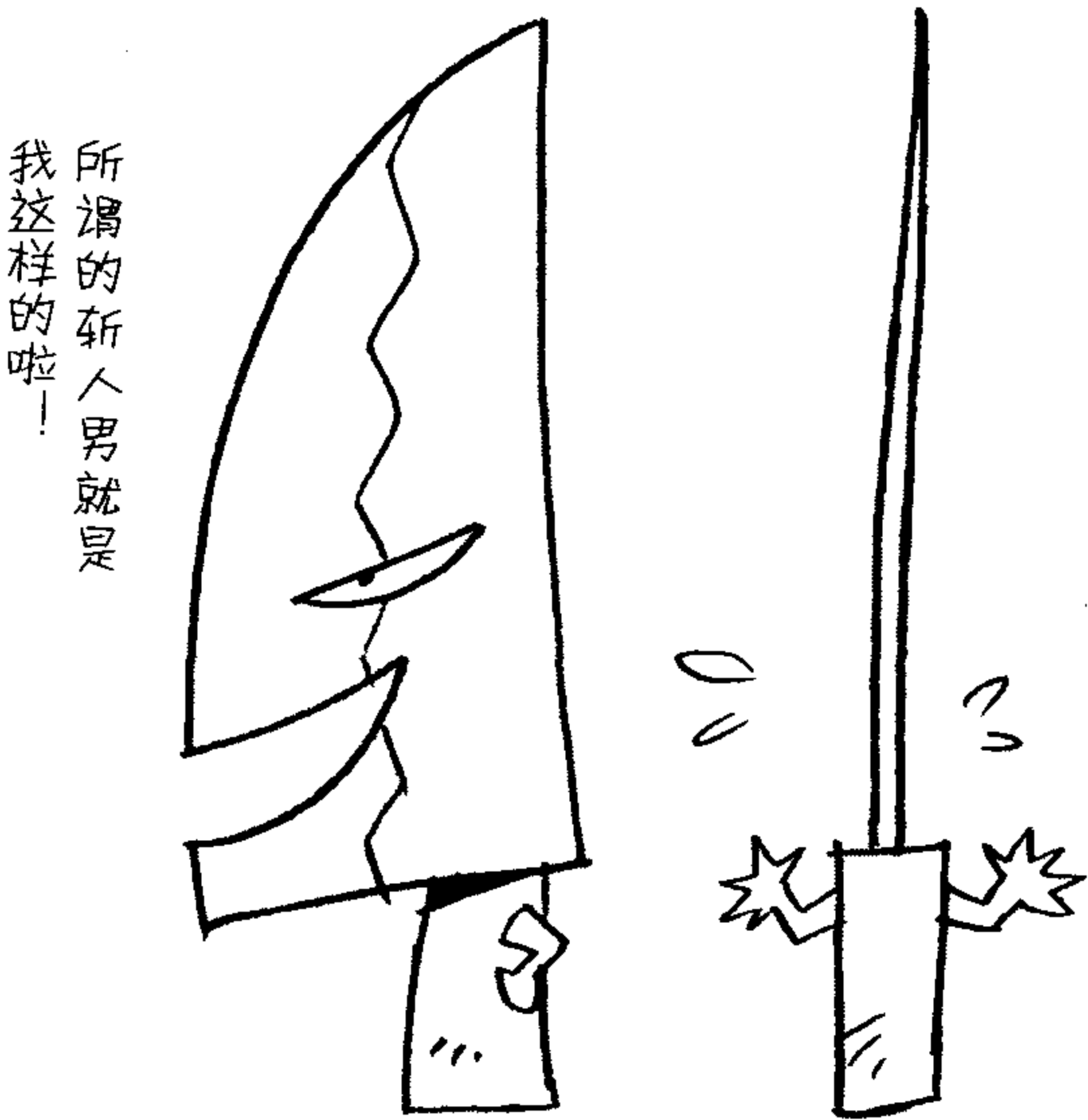
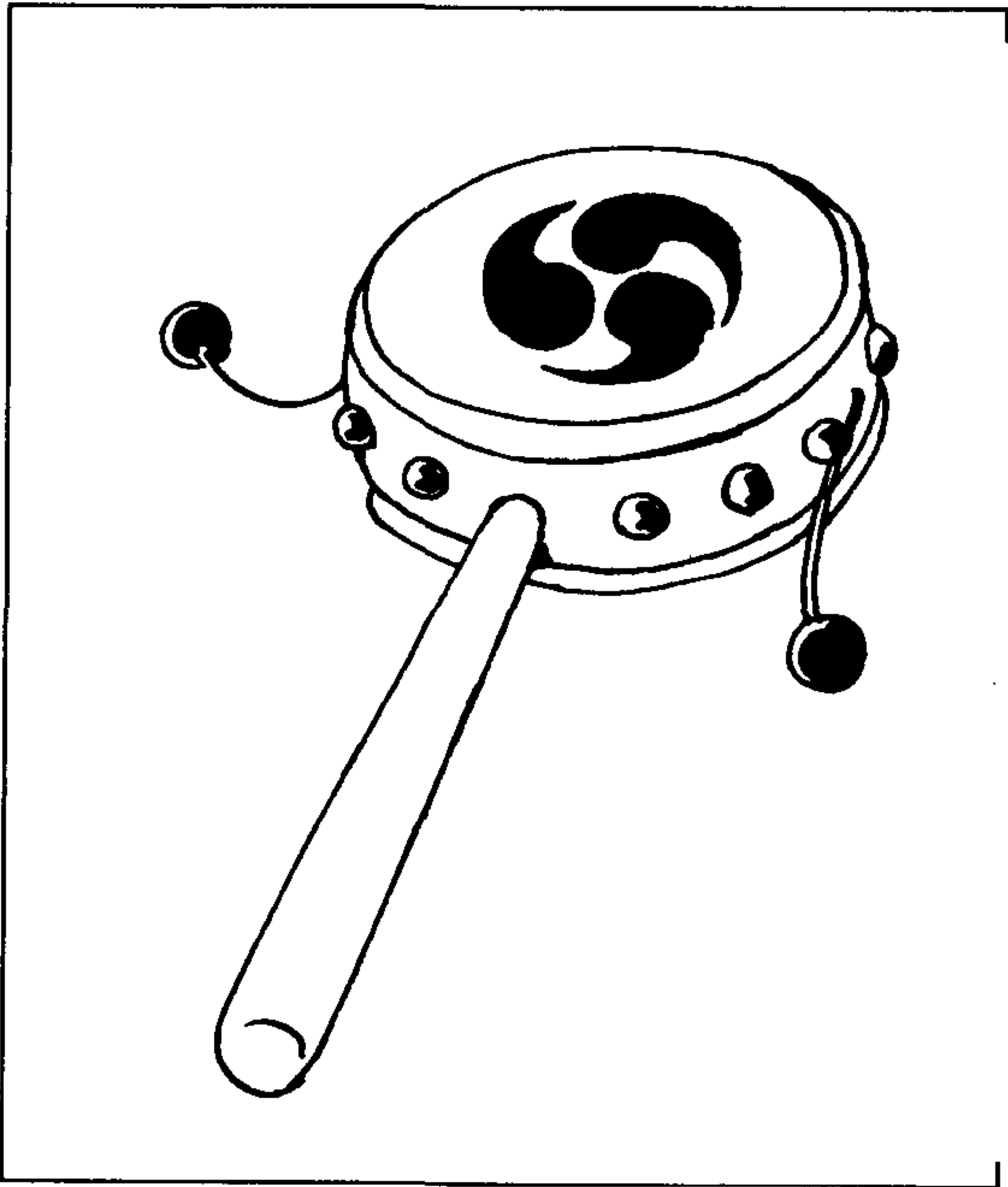
今天也是平静的一天……

大海碗　电视机

写实画

拟人画法

和椅子不同，很容易确定电视机的脸在哪里，以前的电视机是有腿的，但是现在的电视机基本上没有腿。所以只能给它加上腿了。然后要注意的就是在加手脚的时候，和画人一样要找好重心，保持整体形态的平衡。还有，从基本上来说，作为一个角色手的位置要比眼睛低才舒服。如果一个角色的手比眼睛还高的话，看起来就像怪物了。当然这也不是绝对的，但大家还是要注意这一点。

刀　拨浪鼓

写实画

拟人画法

拟人画法

写实画

桶　笔

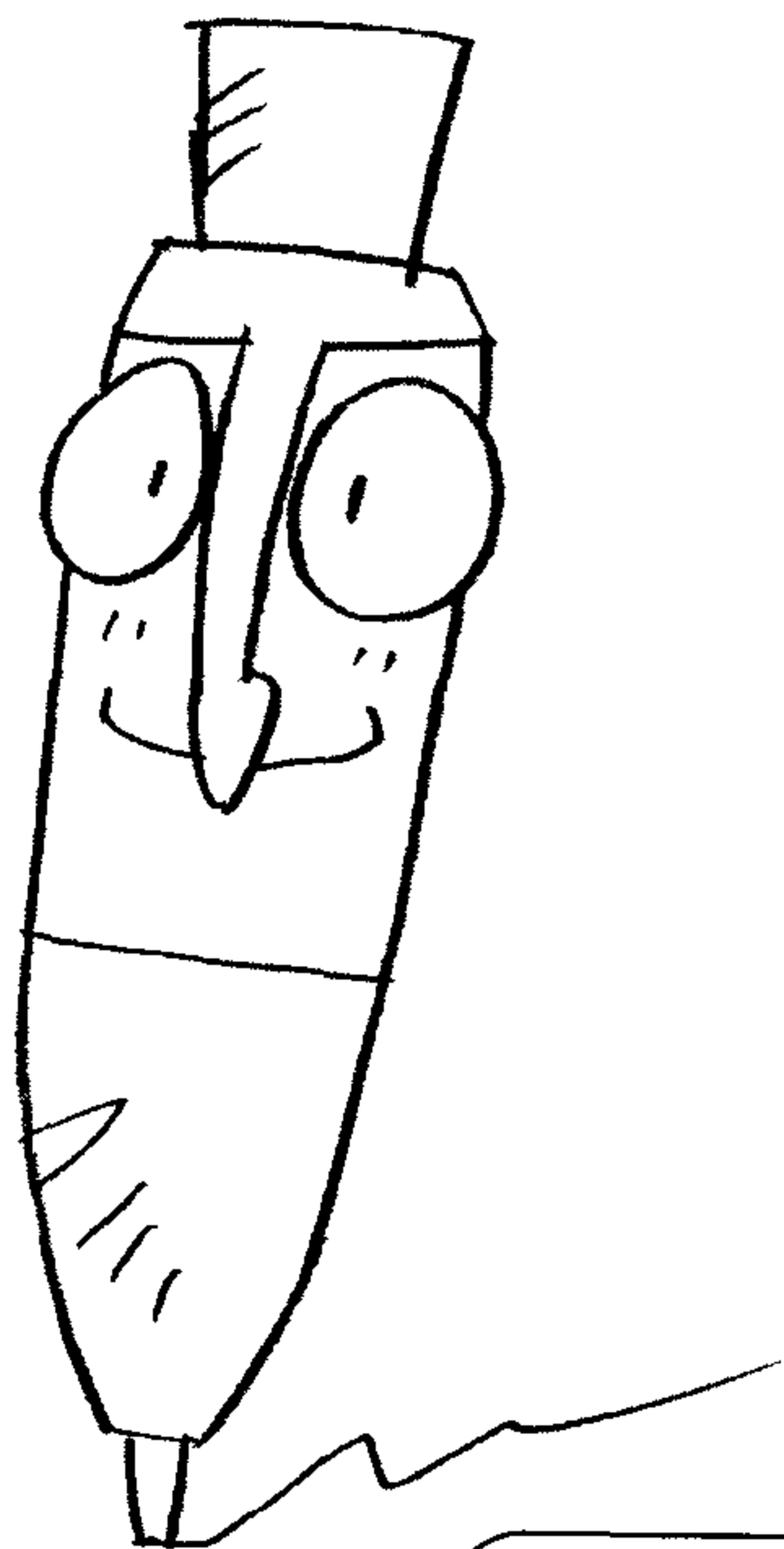
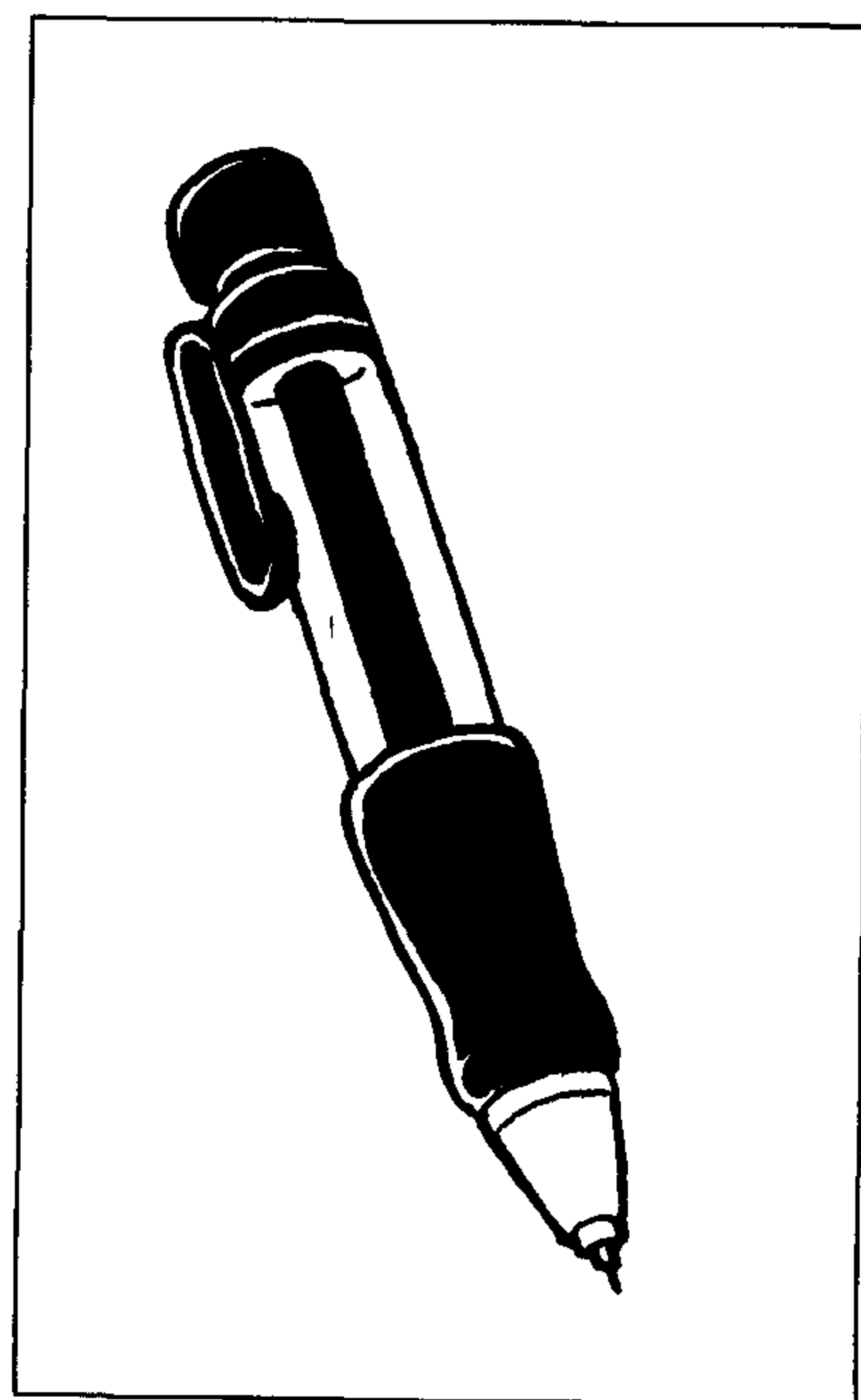
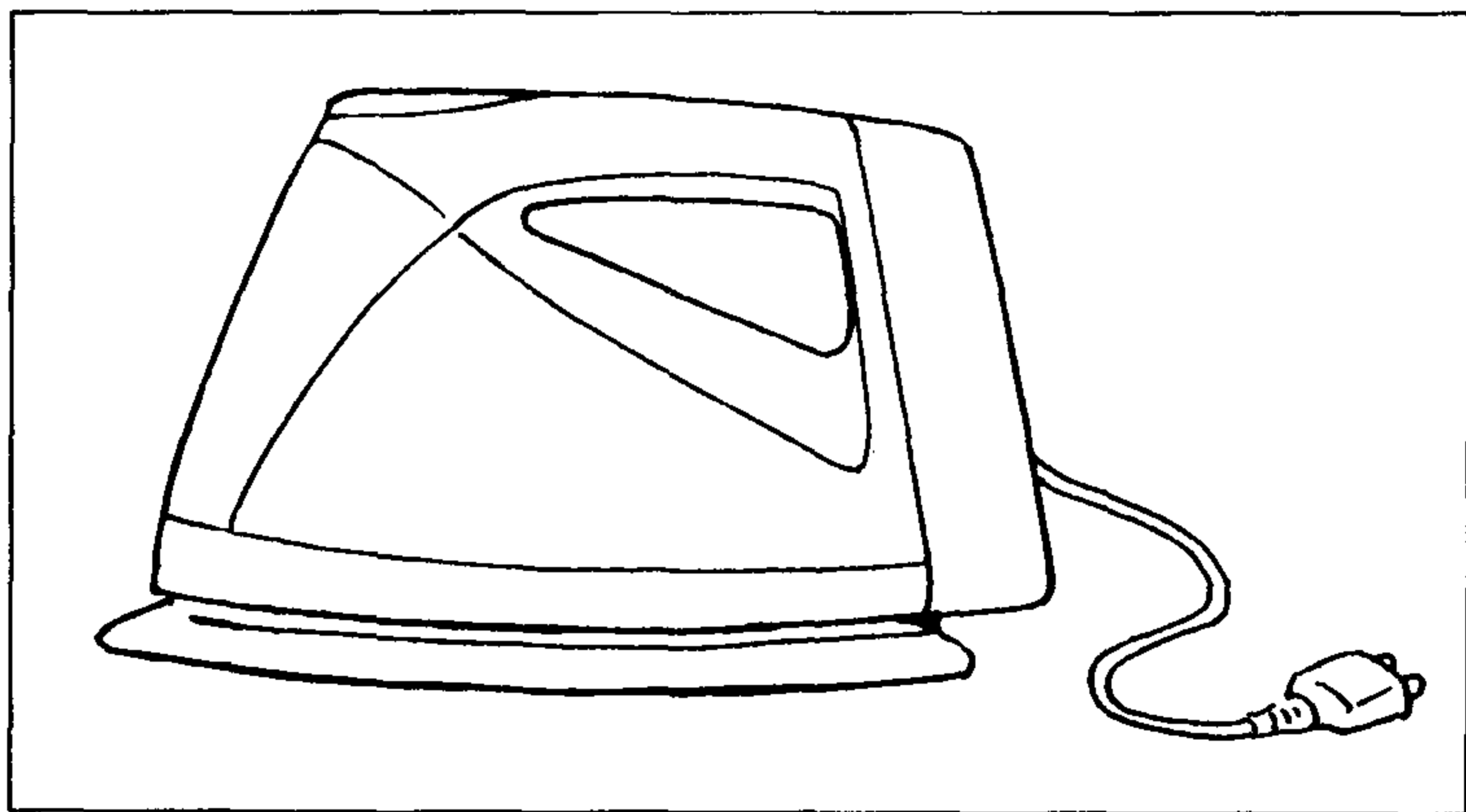
在创作Q版物品的时候，有些东西很难加上手脚。只要一加，整个形象就不对劲了。所以这种时候就必须在不加手脚的情况下来演绎这个角色。像下面的水桶这个角色，就把它想像成本身很柔软，有弹性的生物，然后来设计它的动态。即便没有两只脚也有很多方法可以表现移动的。大家可以参考昆虫的行动方法。

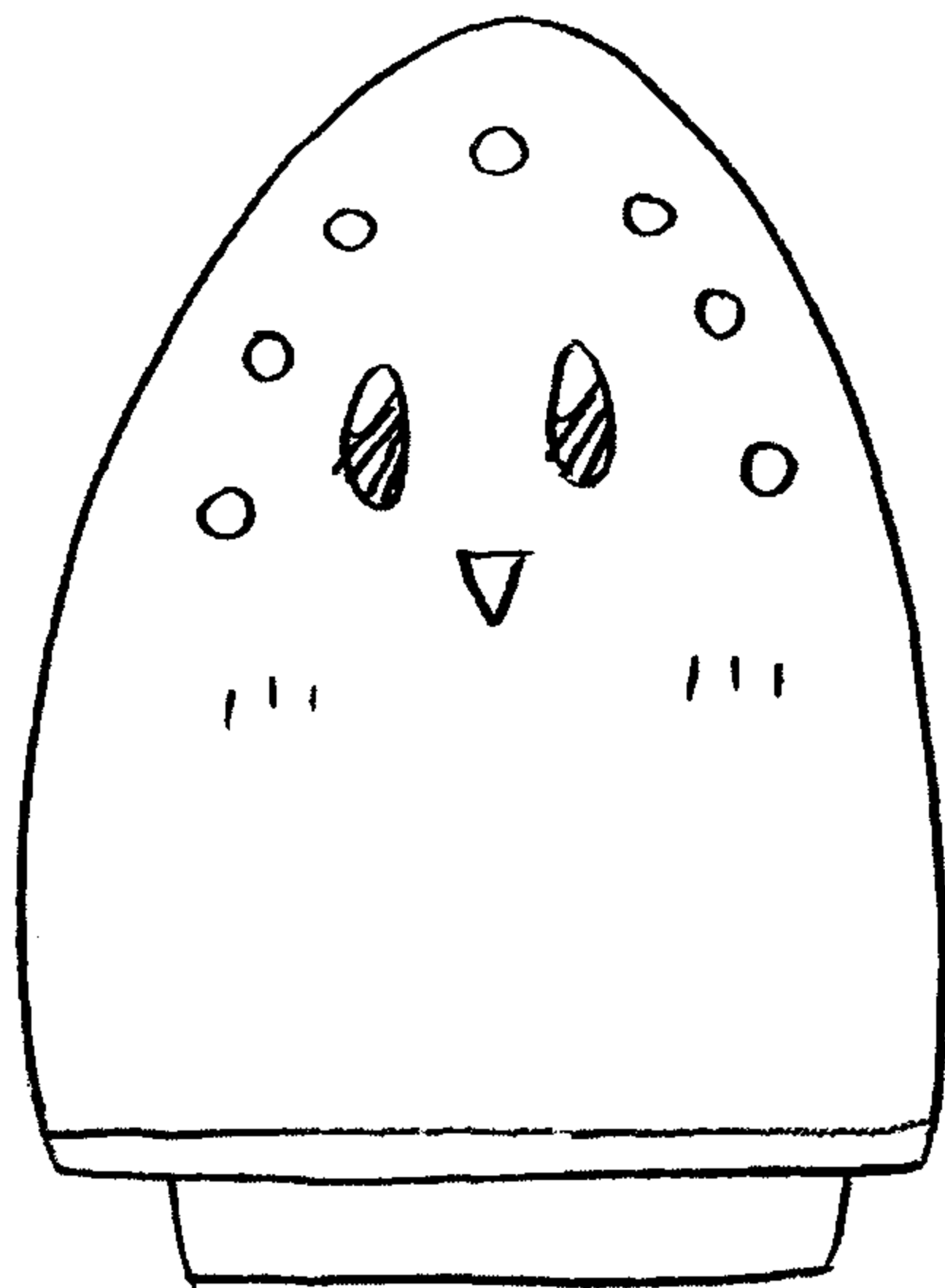
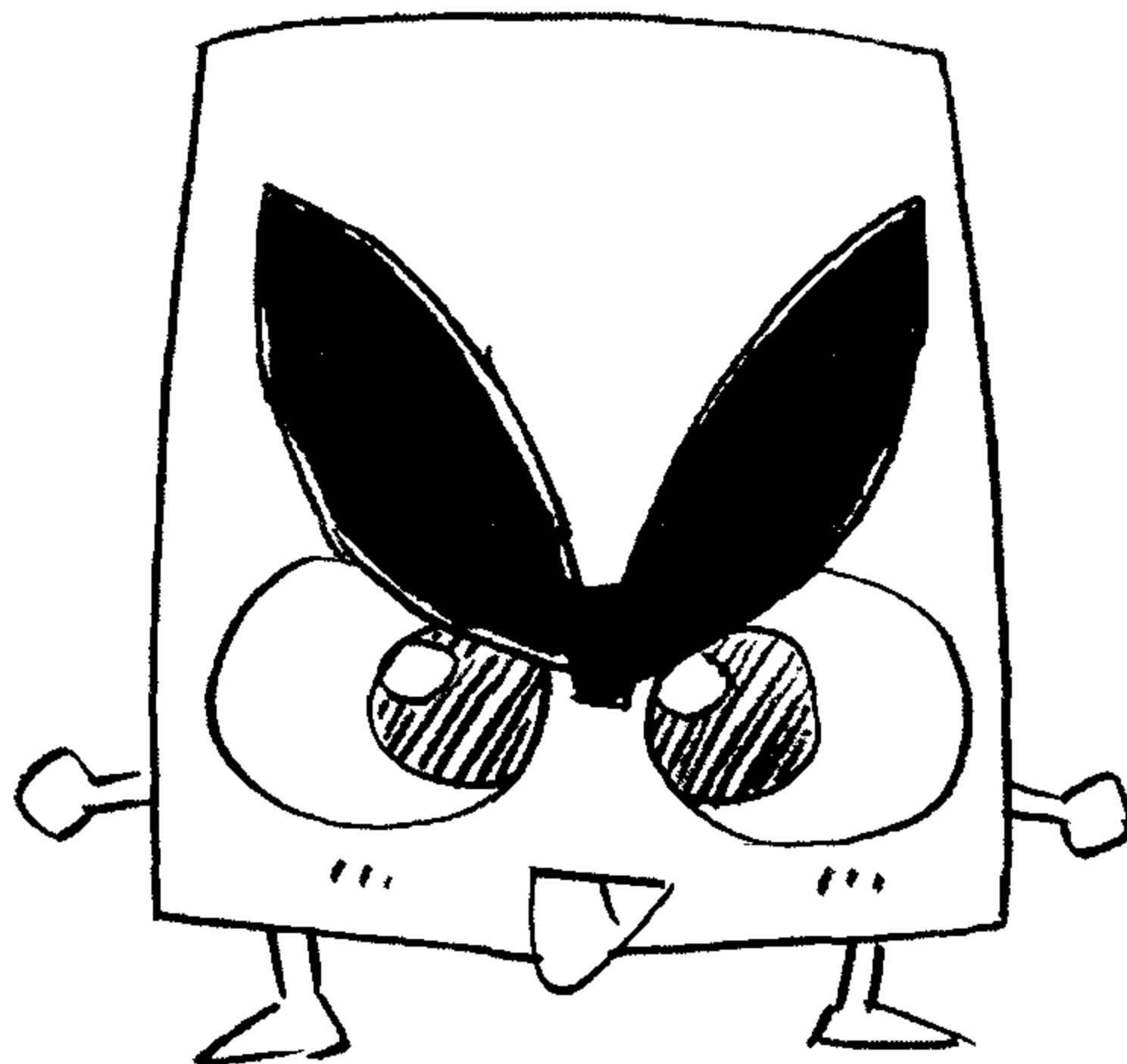
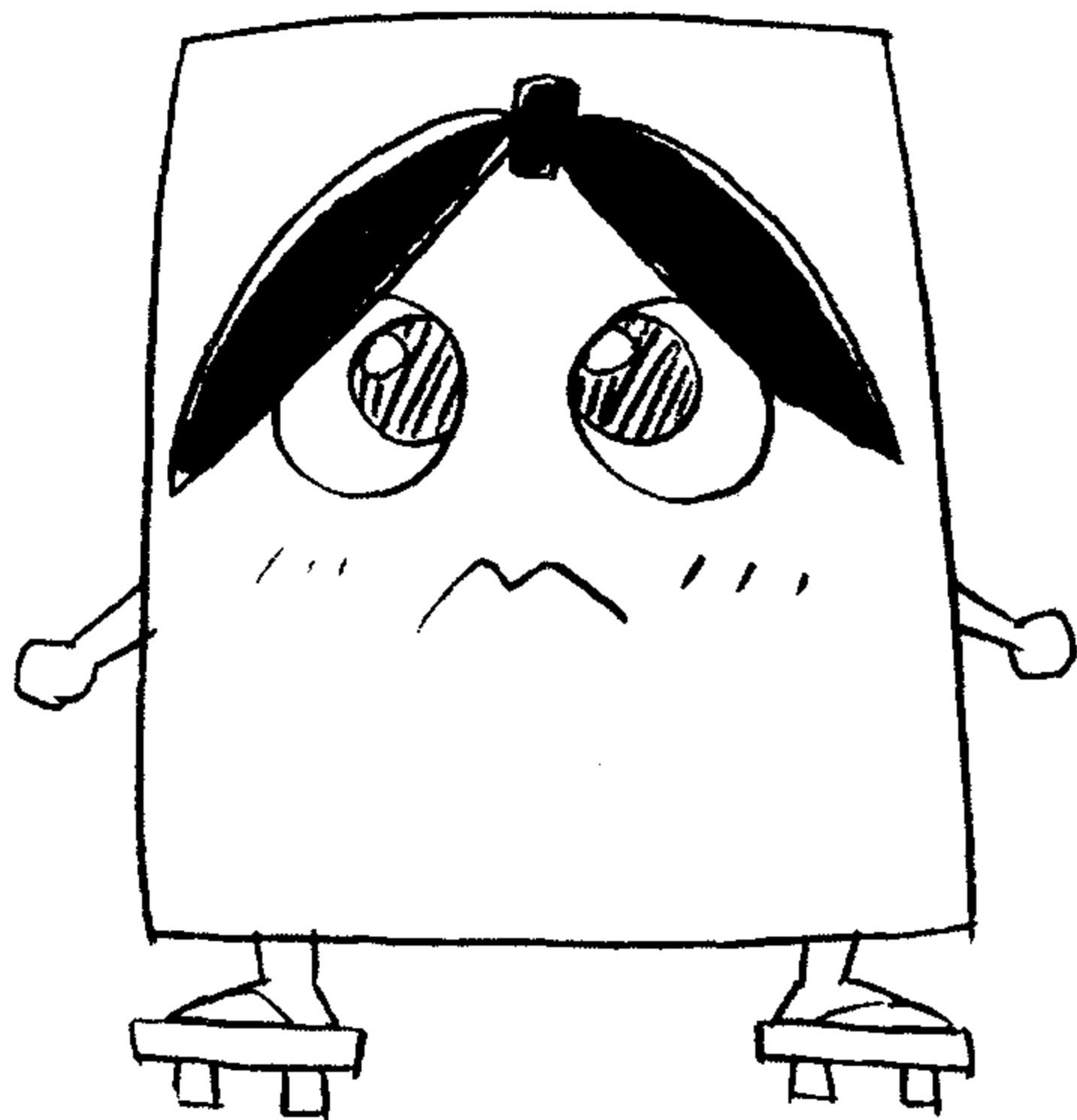
拟人画法

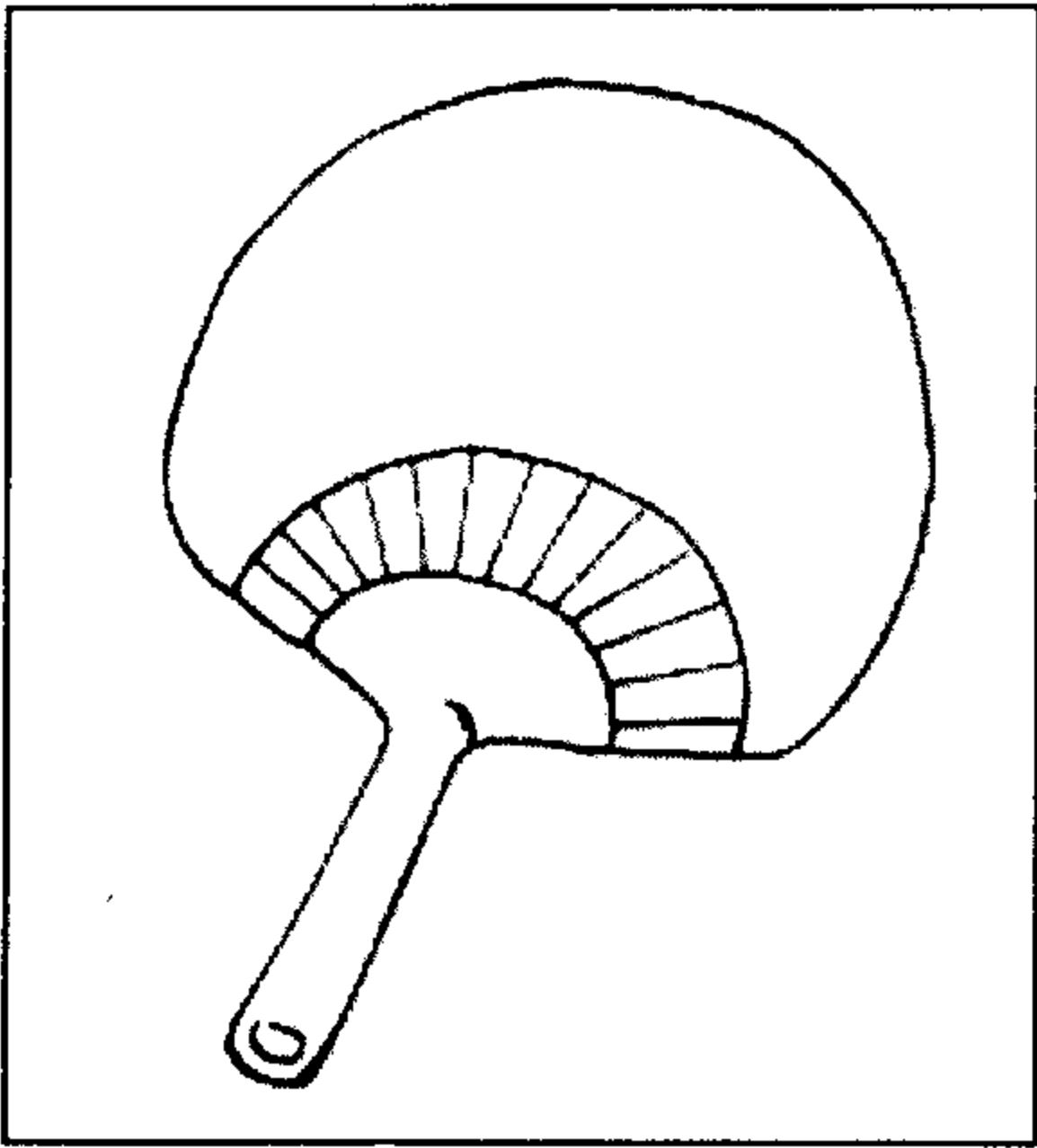
拟人画法

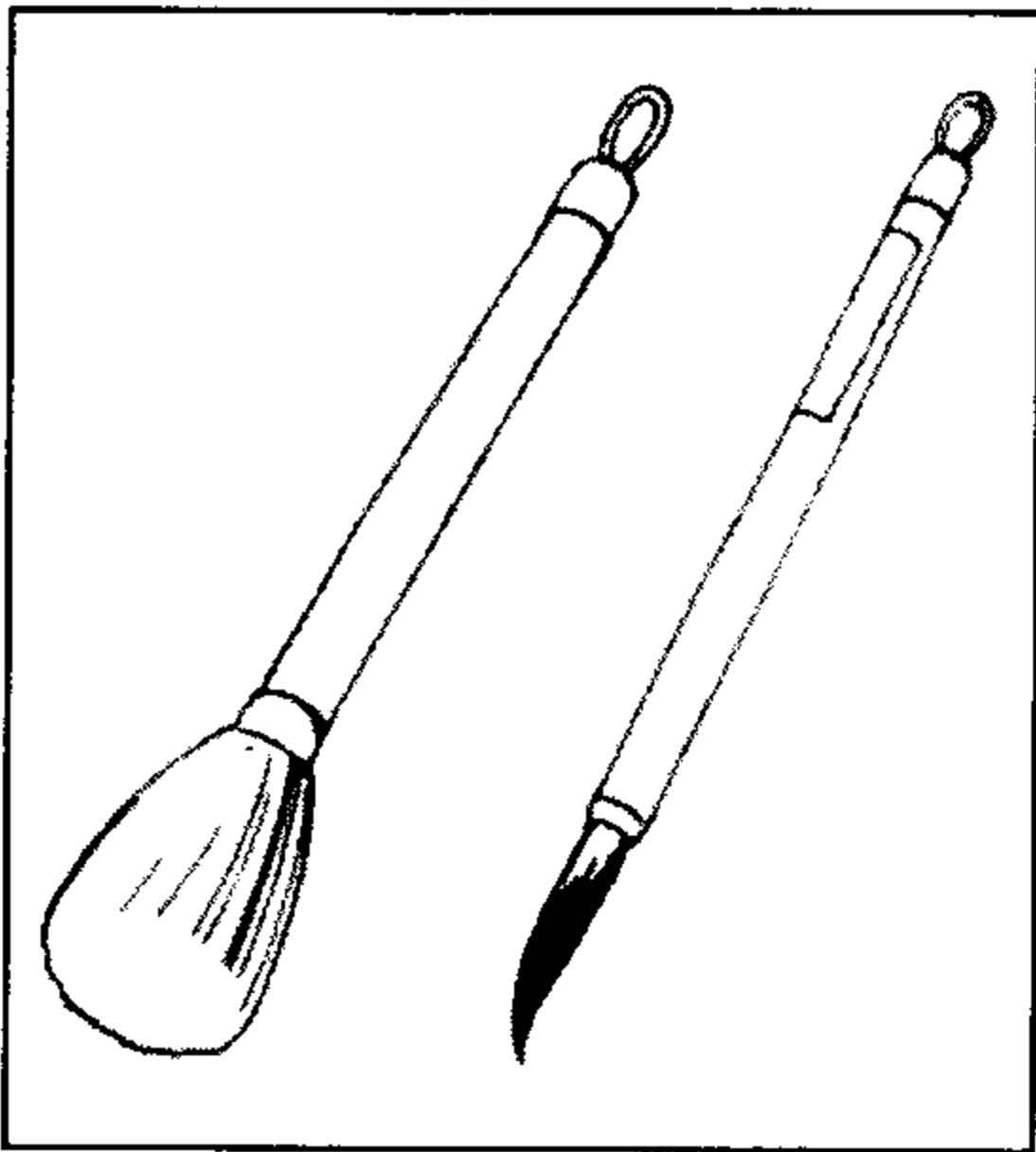
写实画

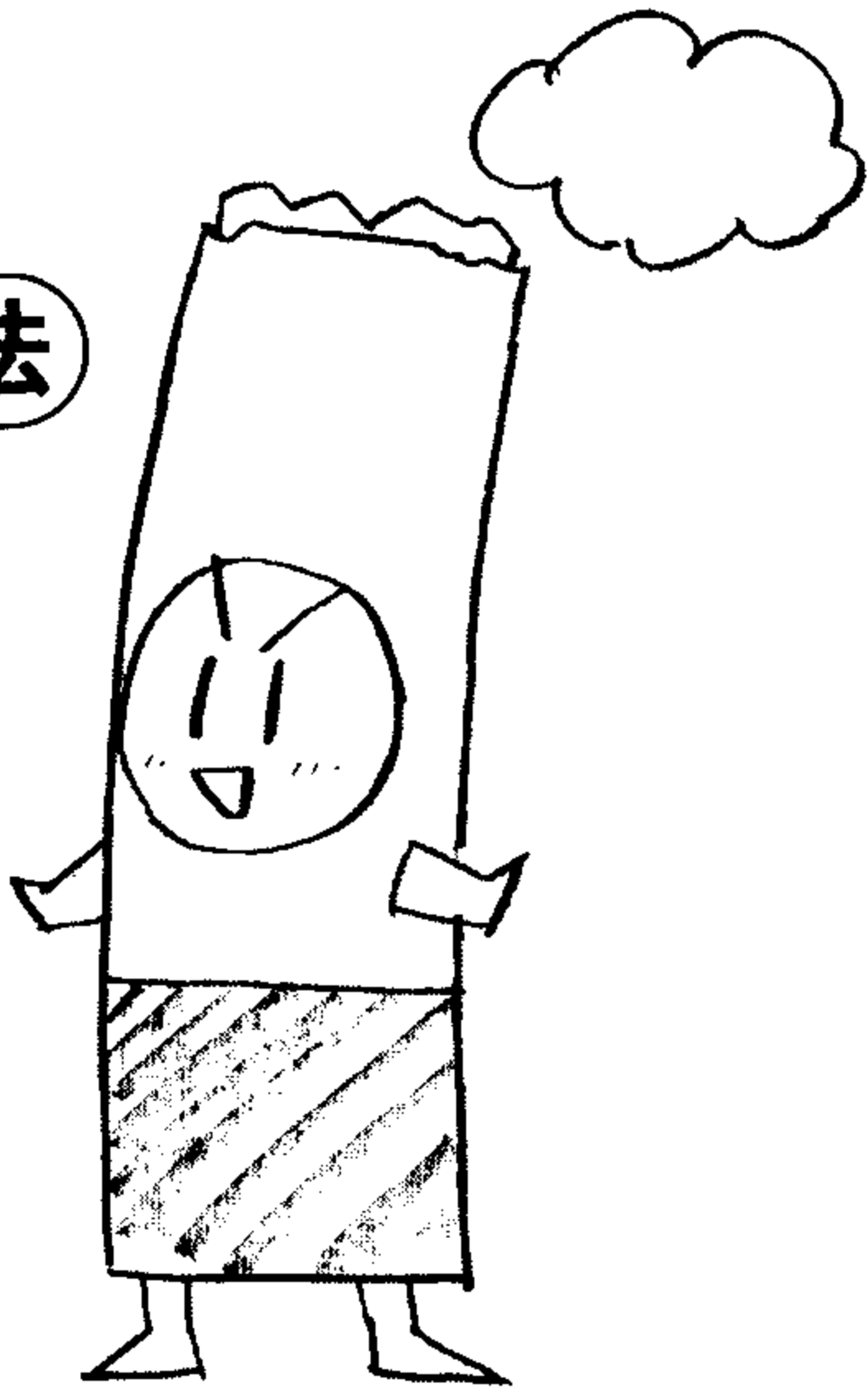
熨斗　木屐

写实画

拟人画法

给物品加上脸，有关脸的位置问题在前面已经说过了。脸的位置的不同，角色的性格也有很大差异。比如下面那个木屐，性格简直是180度的大转变。到底怎样才最好，并没有确定的答案，所以就请大家自己来尝试，找出适合于作品的角色的脸的位置吧。

拟人画法

烟　团扇　毛笔

写实画

拟人画法

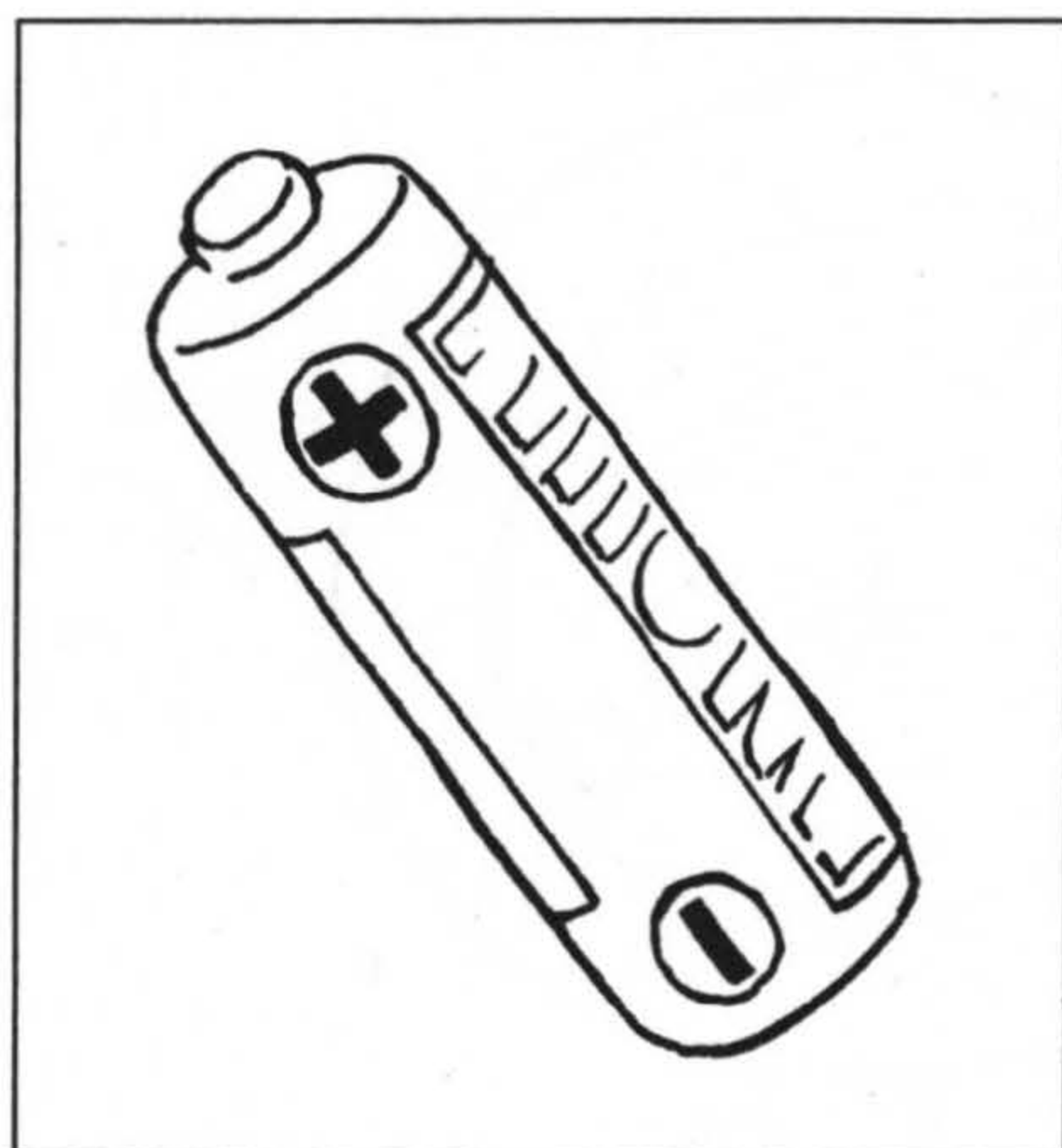
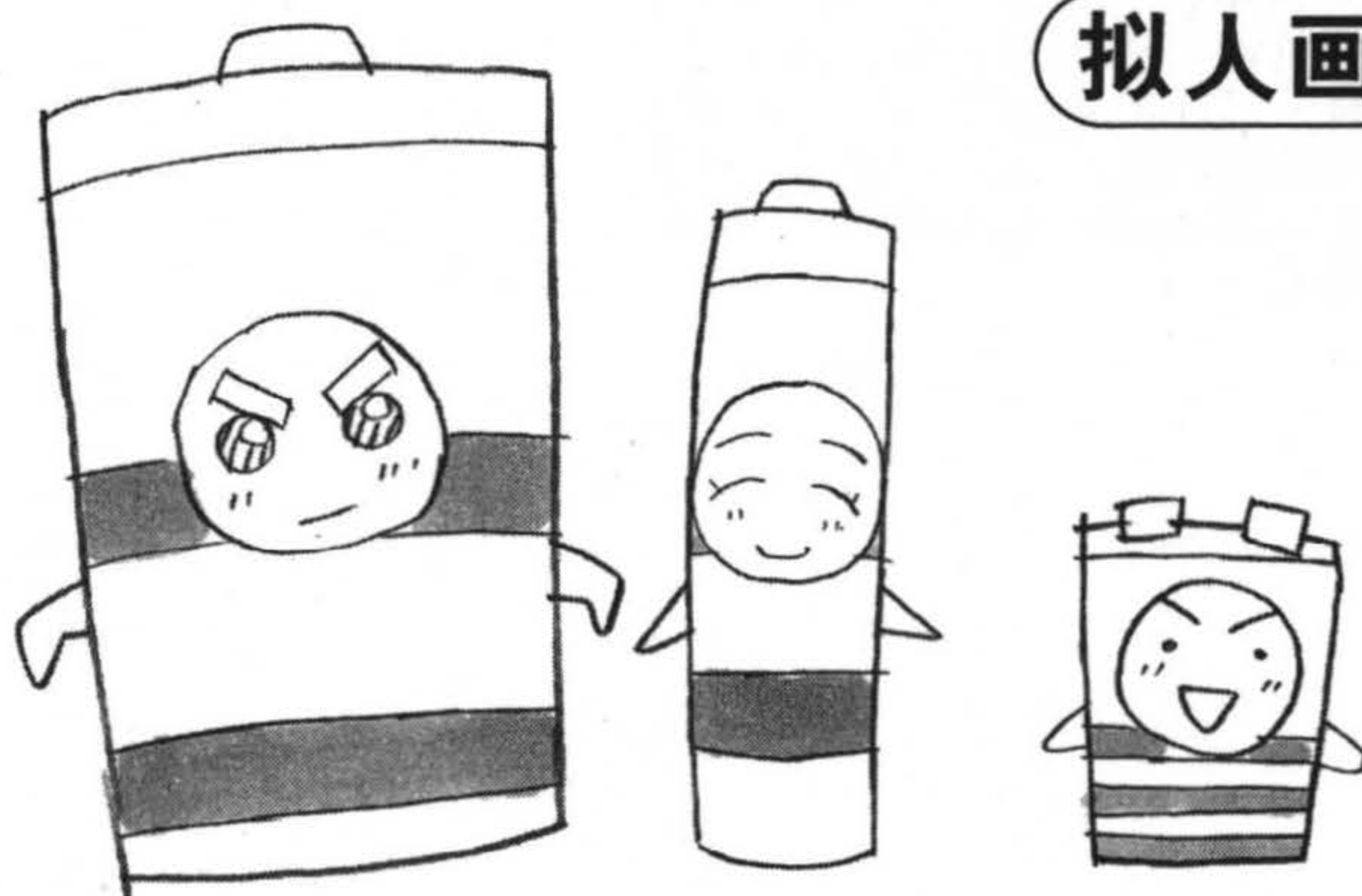
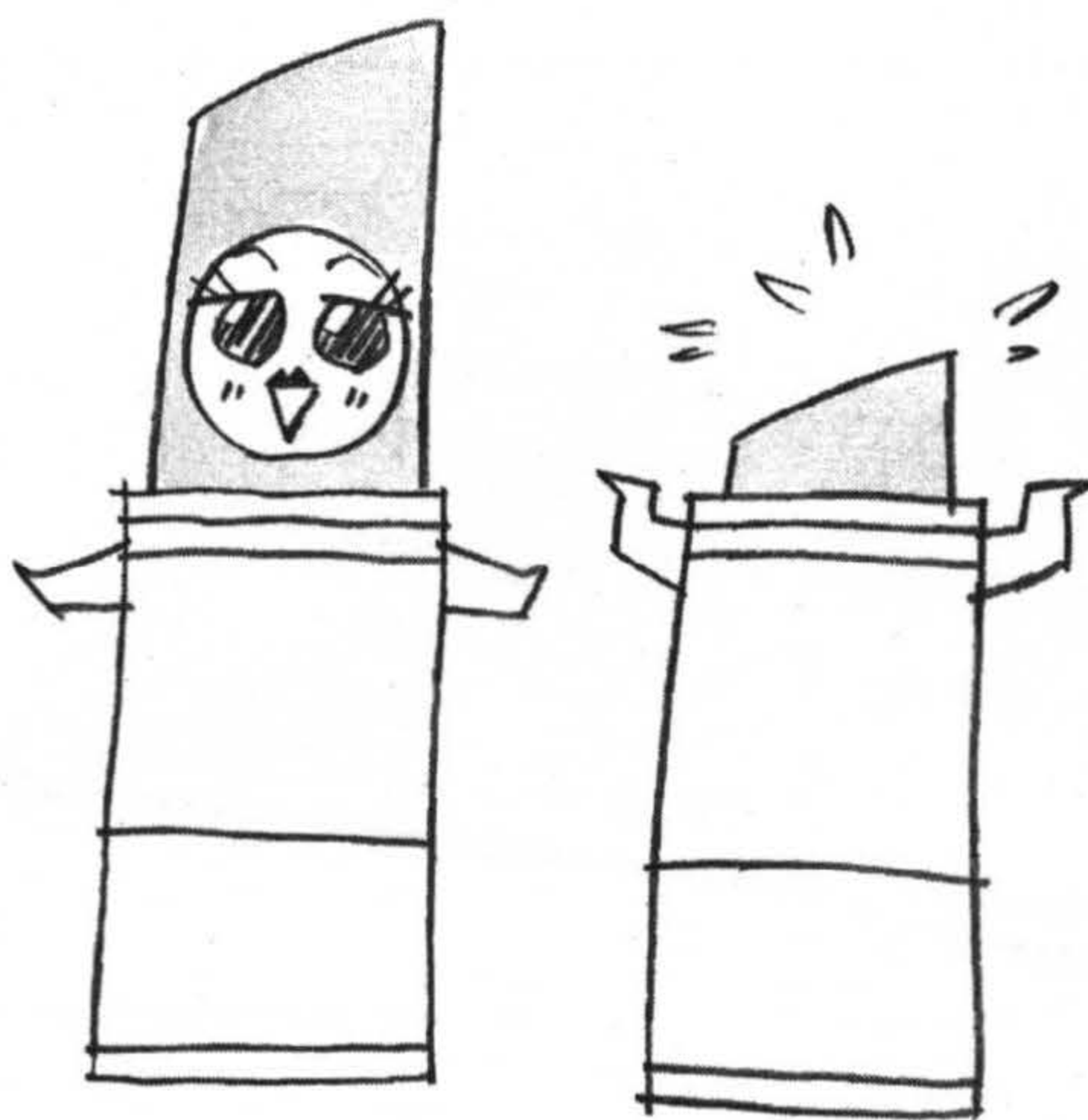
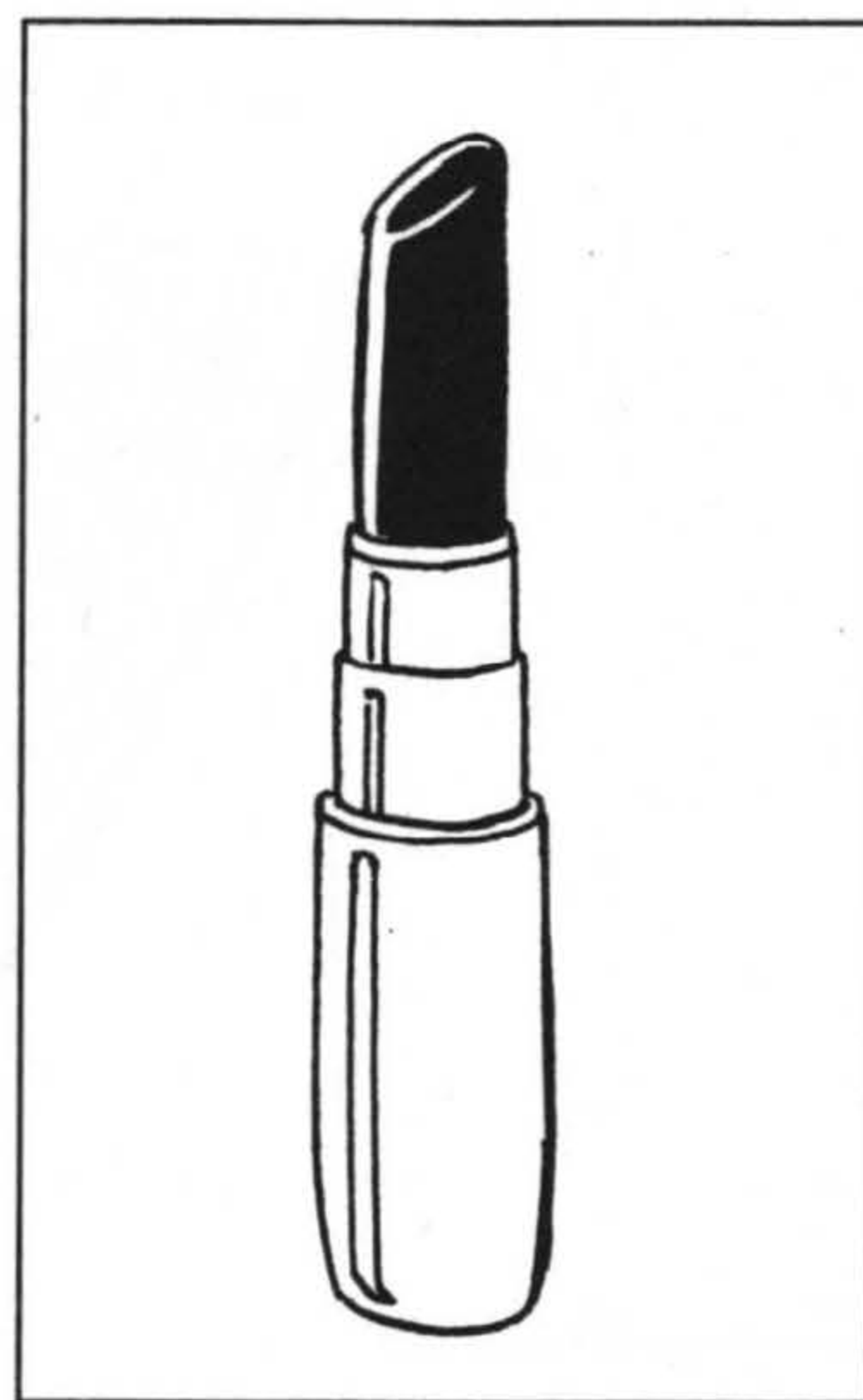
写实画

拟人画法

拟人画法

物品的拟人化过程中，也可以把脸当作单独的部分加到物品上。好像给人穿上毛绒玩具的装束一样，这样角色的演绎起来会更得心应手一些。

干电池　口红　气球

写实画

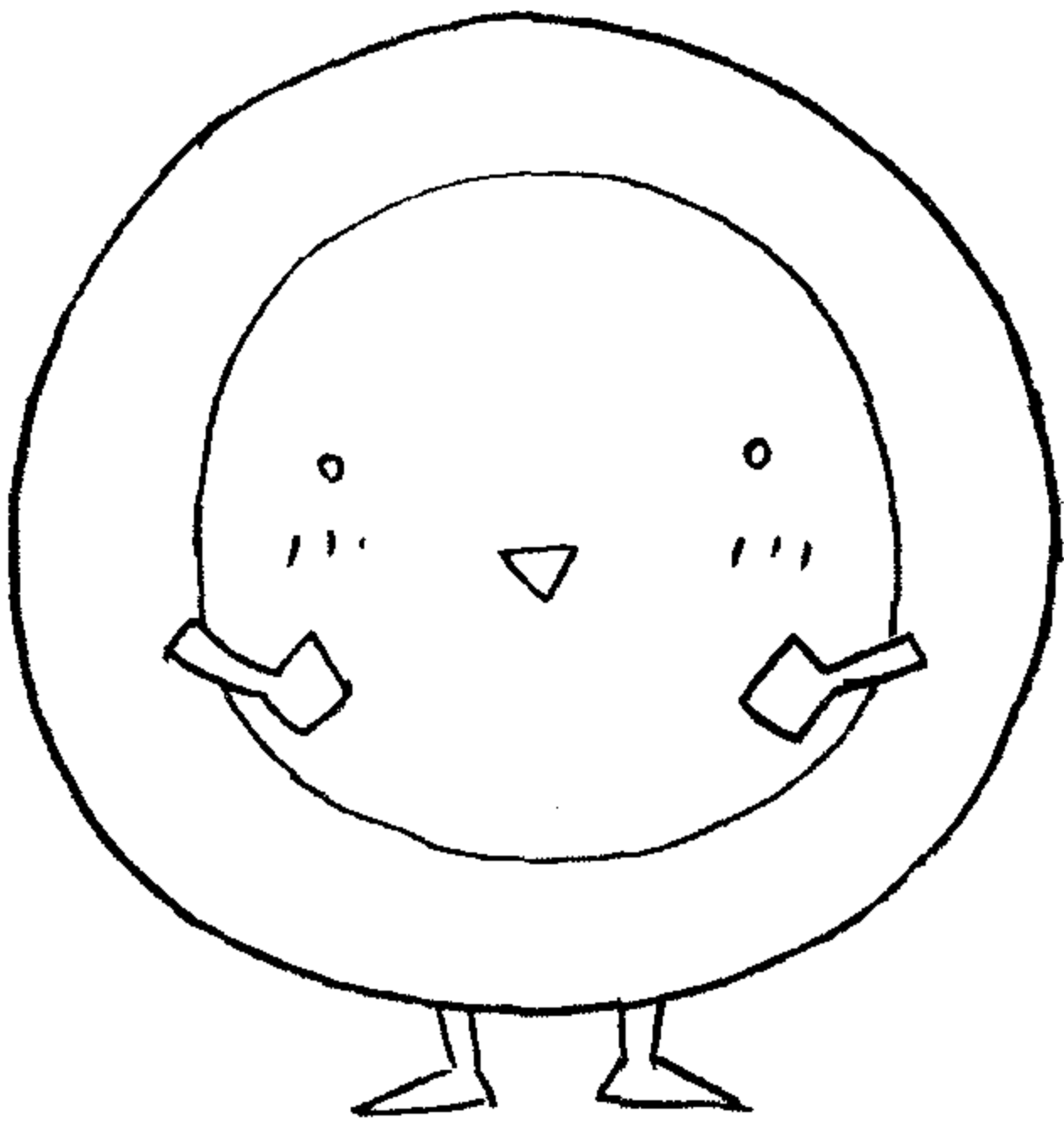
拟人画法

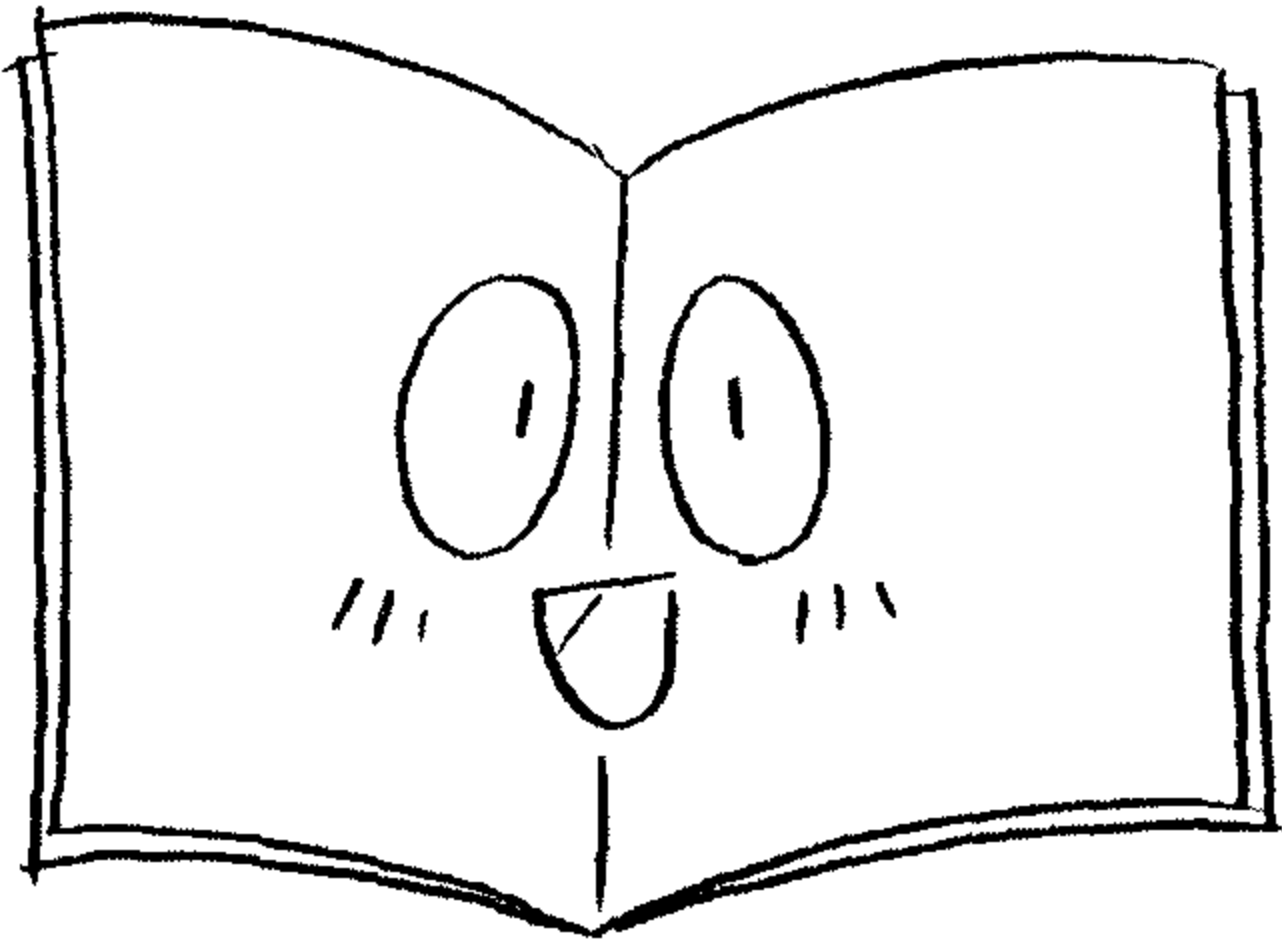
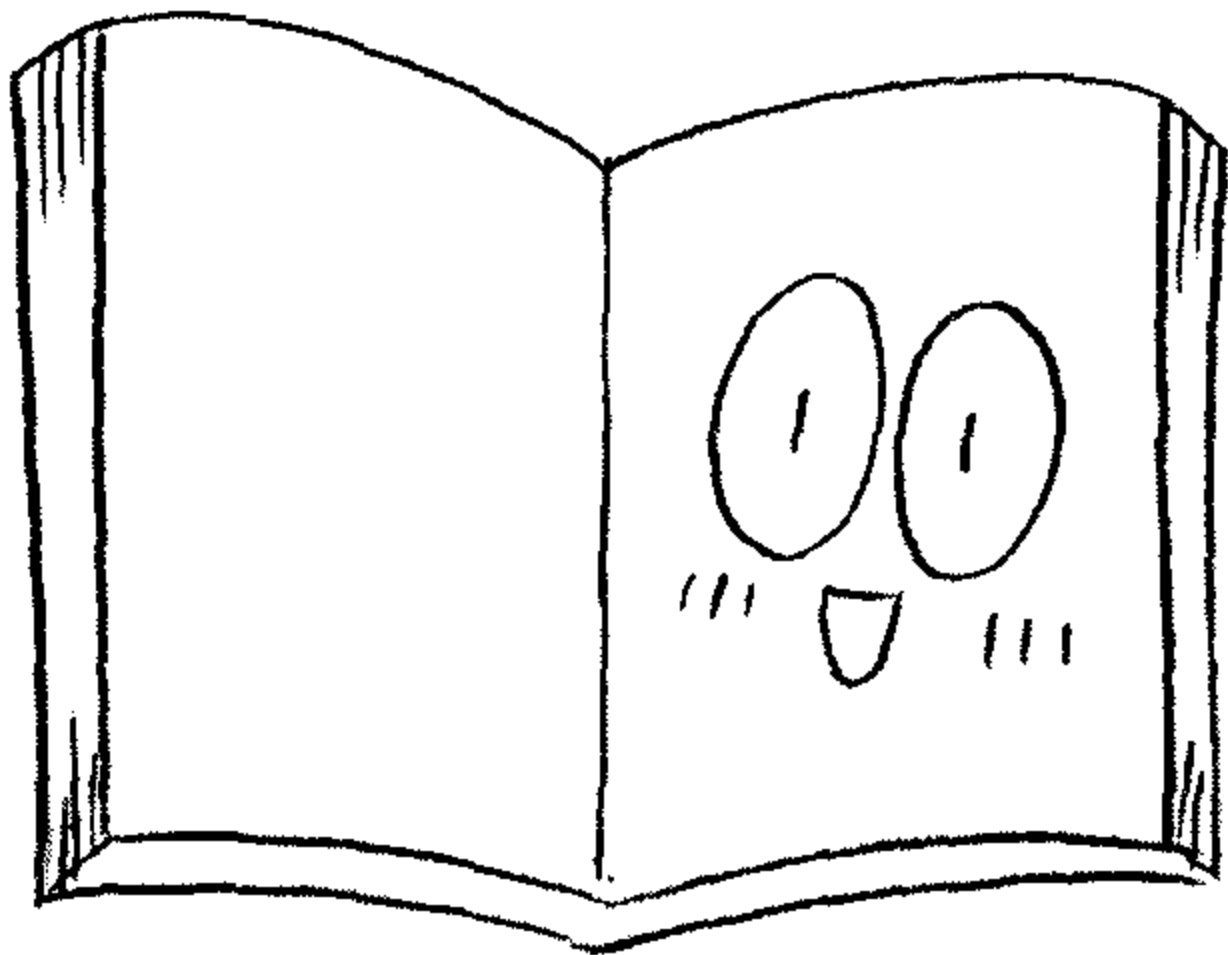
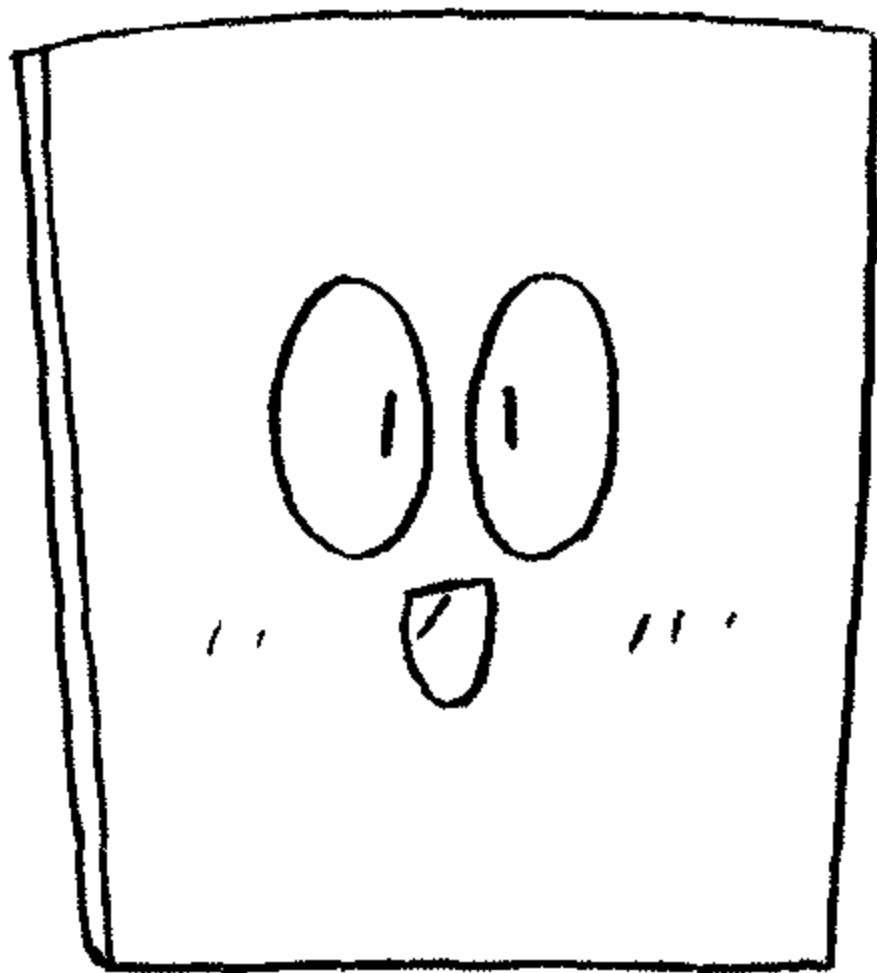
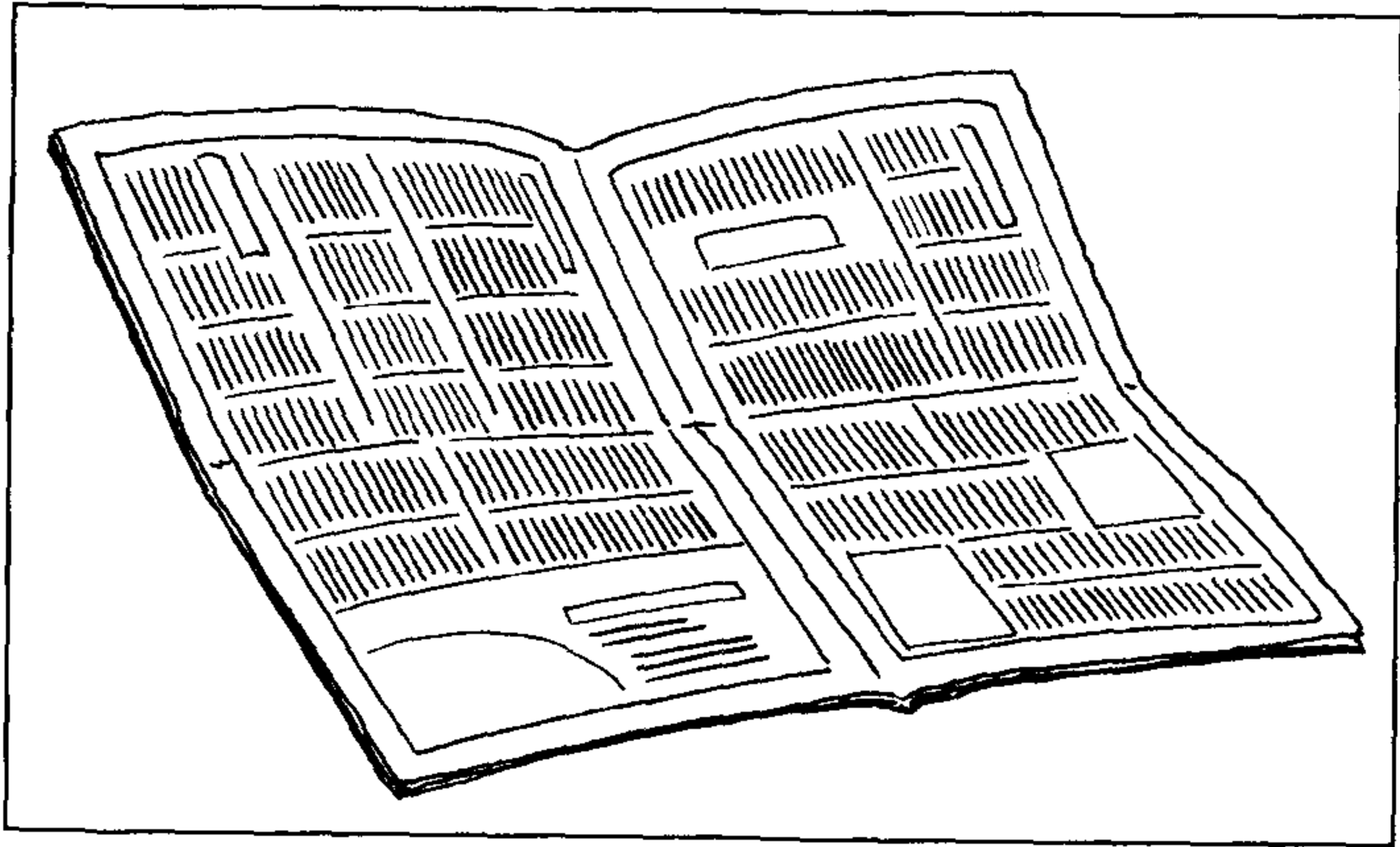
写实画

拟人画法

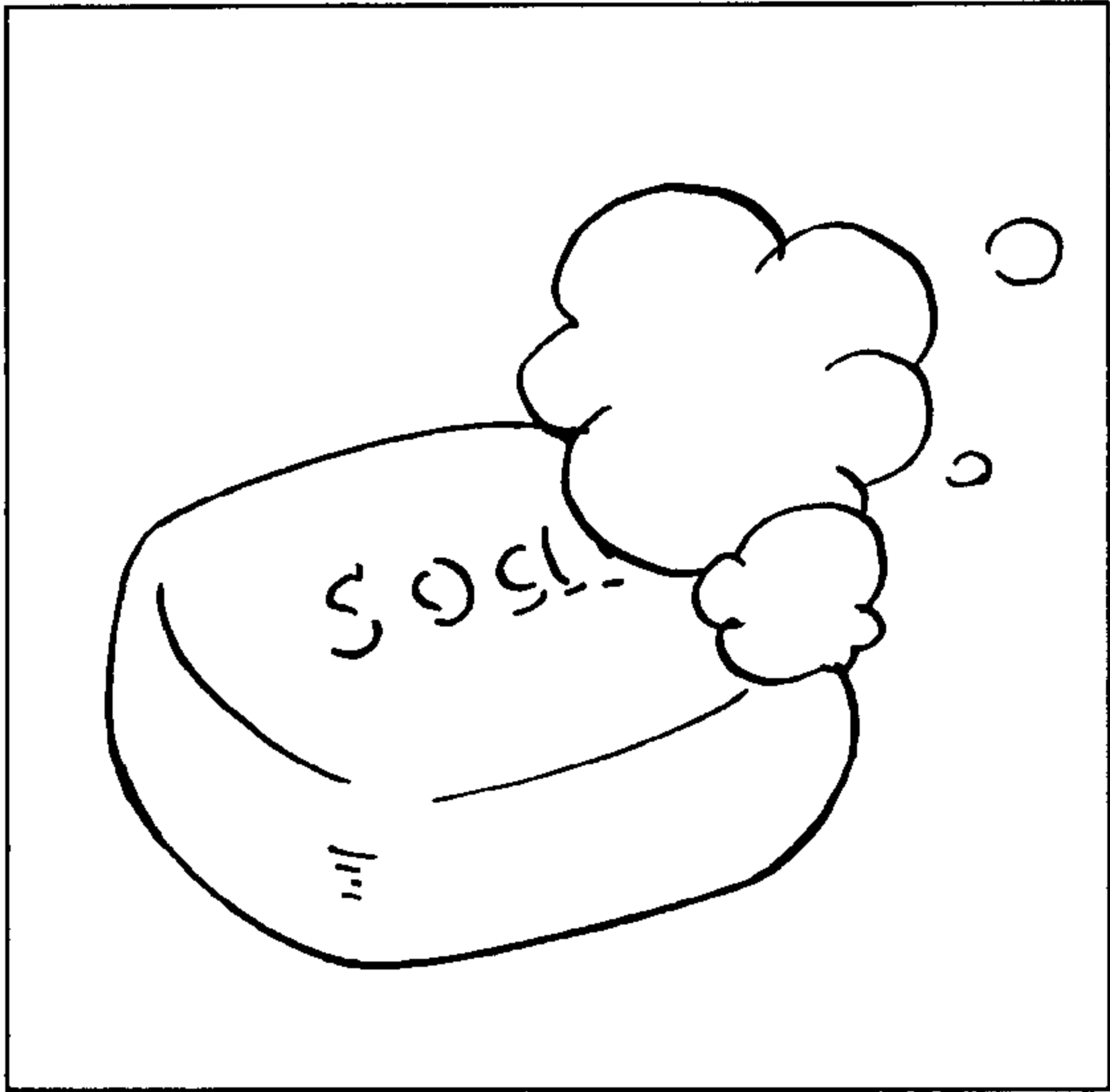
拟人画法

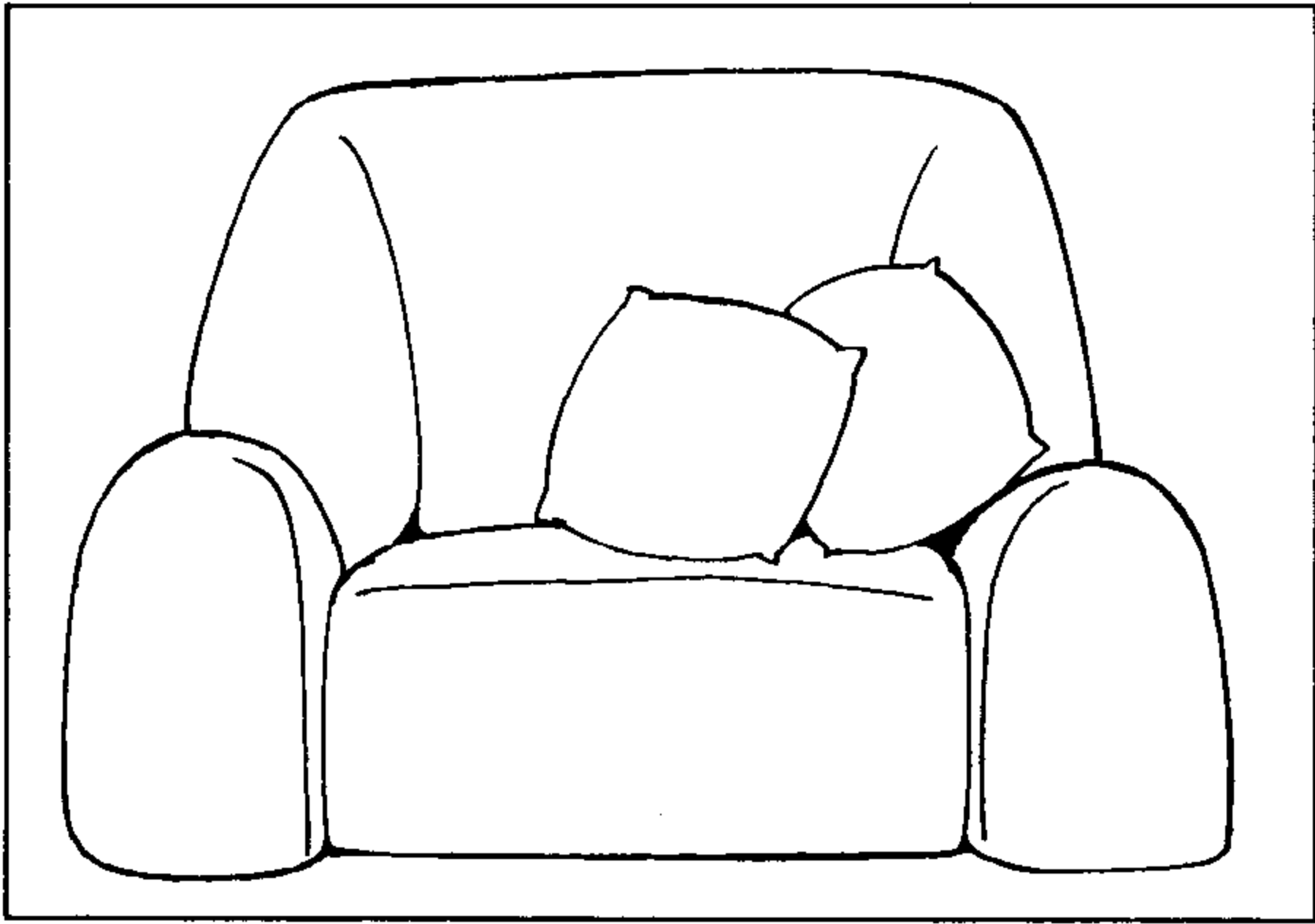
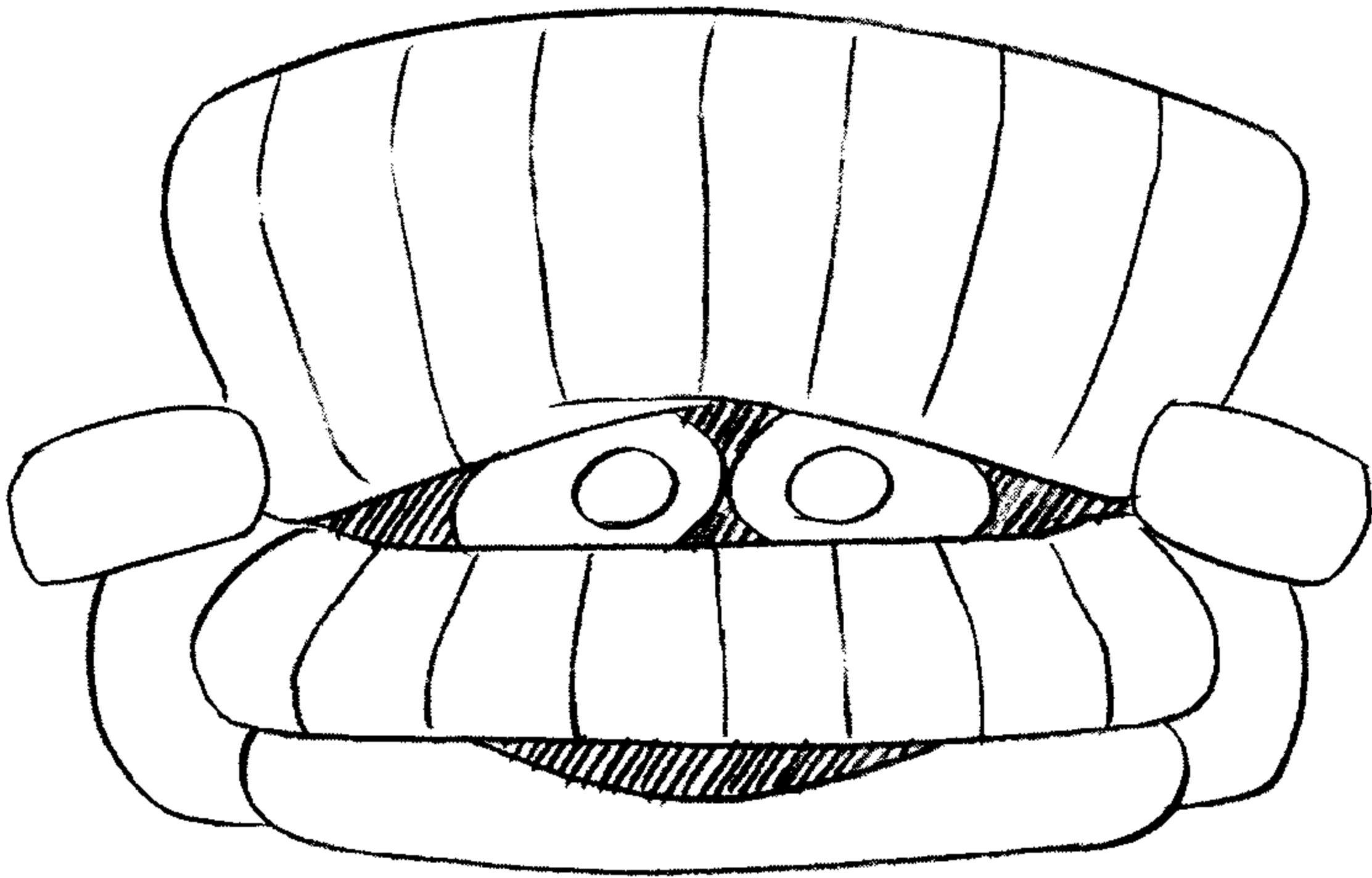
要根据物品种类的不同来进行变形。一定要让角色显得活灵活现。让看的人能够充分理解物品的个性。

盘子　报纸

有些时候，即便给物品加上脸也不会让角色变得活灵活现。比如在作书的拟人化的时候，在里面书页上加上脸，一旦书合上了，脸就看不见了。相反，如果给报纸加上脸，一打开报纸，脸就看不见了。所以要根据需要和目的来给物品加脸。

拟人画法

写实画法

拟人画法

沙发　肥皂

写实画法

拟人画法

写实画法

拟人画法

后记

　　大家觉得《Q 版动物篇》怎么样呢？在这本书里没有介绍到的动物和物品还有很多，所以请大家尝试着去画自己身边的各种动物和物品吧！
在之前，我也写了《Q 版人物篇》但是不管是人、动物还是物品，只有掌握了实际的样子，才能创作出好的 Q 版角色。动物是怎么行走的、应该怎么表现，物品的构造是怎样的、怎么使用的，如果不能够完全的理解这些，你就不可能成为创作活灵活现的 Q 版角色的造物主。
　　如果只看表面，只肤浅的去理解，创作出来的角色是不会有长期的生命力的。
请大家赋予角色生命，让他们好像活的一样生动，有自己的生活和世界观。只要用心，你笔下的角色一定不会辜负你的期望的。